KONKURS! DO WYGRANIA ZESTAW DVD REVOLUTION



ZAPOWIEDZI • RECENZJE • SOLUCJE • HARDWARE • KONKURSY

Gry Komputerowe

sierpień 2000 • cena 5.50 zł • index 324329 • issn 1230-9044

8/00

DIABLO II

Władca Ciemności Powrócił!

UWAGA! GRA ZA DARMO! CZYTAJ STR. 85 ...

RECENZJA

VAMPIRE THE MASQUERADE

Maskaradę Czas Zacząć!

RECENZJA

DAIKATANA

Najbardziej Oczekiwany FPP Nadszedł!

RECENZJA

DINO CRISIS

„Residentopodobni" z PlayStation Atakują!

ZRECENZOWANE!

METAL FATIGUE, ALLEGIANCE, MOTOCROSS MADNESS 2, DEVIL INSIDE PL, HYPE



Zapowiedzi



Q3: Team Arena



New Legends



Z2



Tropico

OD REDAKCJI...

Zgodnie z obietnicą złożoną miesiąc temu, nie pauzujemy w wakacje i spieszymy z nowiutką porcją gorących zapowiedzi i recenzji. Tak więc jeśli pogoda akurat nie dopisuje, to zachęcamy do lektury naszego pisma.

Mamy już odzew na naszą eksperymentalną edycję DVD. Zdecydowana większość naszych czytelników uznała ten krok za słuszny, ciesząc się wraz z nami, że właśnie „Gry Komputerowe" przejdą do historii jako pierwszy magazyn o grach w Polsce z płytą DVD-ROM. Ale to dopiero początek... Aktualnie trwają gorączkowe prace nad dopięciem drugiej płytki, która pod względem atrakcyjności przeskoczy pierwszą o kilka długości. Już dziś możemy zdradzić, że na nowym super-krążku znajdzie się kilka gier w pełnej wersji, znakomite dodatki i rozszerzenia do produktów znajdujących już się na rynku. Ponadto olbrzymia ilość wersji demonstracyjnych i to zarówno tych najnowszych, jak również wyselekcjonowanych hitów z ostatniego kwartału. Nie martwcie się zatem, że ze względu na wakacyjne wojaże przeoczyliście jakieś pismo z CD. Ideą „GK DVD" jest dostarczenie Wam możliwie największej ilości atrakcyjnego materiału z ostatniego okresu. Nie ograniczymy się tylko do gier, bo miejsca ci u nas dostatek. Na nowym DVD znajdziecie wiele przydatnych narzędzi, programów z zakresu muzyki, grafiki, tony mp3, najciekawsze strony internetowe i wreszcie filmy, trailery oraz mnóstwo innych ciekawostek. Zapowiada się naprawdę pysznie. Odpoczywajcie więc korzystając z wakacji ile wlezie, bo najbliższe wydanie „Gier Komputerowych DVD" dopiero we wrześniu. A zatem do następnego spotkania już po wakacyjnych szaleństwach.

Na koniec, małe udogodnienie dla wszystkich internautów. Na adres mejlowy: **reklamacje@cgs.com.pl** można kierować wszelkie zapytania i reklamacje dotyczące zamawiania numerów archiwalnych i prenumeraty.



REDAKCJA MIESIĘCZNIKA „GRY KOMPUTEROWE" OGŁASZA NABÓR NOWYCH RECENZENTÓW. WARUNKI: MIEJSCE ZAMIESZKANIA WARSZAWA I OKOLICE, TALENT, DOBRA ZNAJOMOŚĆ GIER NA PC. KONTAKT (0-22) 815-42- 20

ZAPOWIEDZI


No-One Lives Forever

PORADY

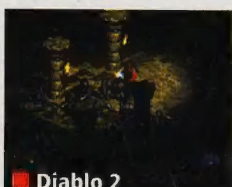

Wehikuł Czasu

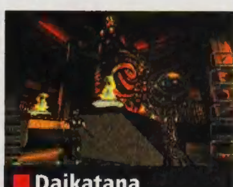
STAŁE DZIAŁY

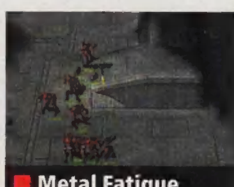

Na CD

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W SIERPNIU...


Dino Crisis


Diablo 2


Daikatana


Metal Fatigue

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 8/2000 (73)
rok ósmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
fax (0-22) 812-68-29
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.grykomputerowe.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Michał Bakuliński (red. prowadzący
Romuald Wawrzyniak
Krzysztof Kiełmiński (CD Manager

WSPÓŁPRACA
Bartosz Nuckowski (Bartek),
Jacek Pietruszczak (Baron Jack),
Patryk Leszczyński (gRoovy),
Piotr Stasiak (Piotres),
Maciej Waszkiewicz

DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

KOREKTA
Magdalena Kotulska

ŁAMANIE
Computer Graphics Studio

DRUK
Elanders, ul. Szpitalna 6 p. 8
00-031 Warszawa

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20 lub: reklamacje@cgs.com.pl

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS, PSX FAN
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
TOTAL PLAYSTATION, PC SOLUTION

Nadchodzi gra z nowego gatunku RPS w całości po polsku w cenie 79 złotych!

INVICTUS

W CIENIU OLIMPU

W sprzedaży od 2 sierpnia!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA • 79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • PL • CD PROJEKT

MITOLOGIA

AKCJA

STRATEGIA

Pokonaj przerażające bestie i potwory w niesamowitych bitwach w świecie greckiej mitologii!

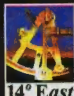
Zakończyła się Wojna Trojańska. Powróciłeś do domu. W tym czasie na Olimpie wrze - Atena wychwala pod niebiosa czyny, których dokonał Odyseusz w czasie wojny oraz w trakcie podróży do domu. Posejdon wzburzony jej opowieściami twierdzi, że tylko łut szczęścia sprawił, iż Odyseuszowi udało się powrócić bezpiecznie do domu. Atena przekonuje, że bez trudu może uczynić herosa z każdego śmiertelnika. Posejdon podejmuje wyzwanie. Nie namyślając się długo, Atena wybiera śmiałka, który udowodni prawdziwość jej słów. Oczywiście zostajesz nim Ty! Twoje zadanie jest proste - musisz zebrać drużynę złożoną z legendarnych herosów – m.in. Herkulesa, Elektry, Achillesa – i stoczyć krwawe bitwy z najbardziej przerażającymi, mitologicznymi bestiami, udowodnij, że nie tylko bogowie z Olimpu mogą być bohaterami śmiertelników...

Invictus: W Cieniu Olimpu to:

- Role-Playing Strategy (RPS) - rewelacyjne połączenie strategii w czasie rzeczywistym oraz RPG, stworzone przez zespół odpowiedzialny za powstanie Castles oraz Fallout.
- Porywające potyczki mitologicznych bóstw z najbardziej przerażającymi bestiami.
- 44 całkowicie odmienne mapy z różnymi zadaniami do wykonania.
- Oryginalny system „Boskich Punktów", dzięki któremu Twoi bohaterowie nie są „mięsem armatnim", a stale rozwijającymi się wojownikami.
- Intuicyjny interfejs sterowania drużyną, która może być złożona z 23 typów różnorodnych jednostek.
- 10 legendarnych herosów do wyboru, każdy z niepowtarzalnymi cechami podstawowymi oraz unikalnymi czarami.
- Niewiarygodna, bogata w detale sceneria - od postrzępionych gór i mglistych mokradeł do pól płynnej lawy.
- W pełni konfigurowalna kamera (możliwość obracania, przekręcania i przybliżania w dowolnym stopniu), dzięki której z łatwością dostosujesz środowisko do Twojego stylu gry.
- Możliwość modyfikacji i tworzenia własnych formacji bojowych (klin, kwadrat, linia itp.), ułatwiająca efektowne ataki oraz efektywną obronę.
- Rozbudowany tryb multi-player obsługujący wszystkie niezbędne protokoły sieciowe.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa i rewelacyjna cena - 79 złotych za wysokiej jakości grę na 2 płytach CD!

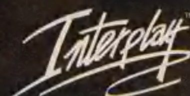
Czy odważysz się powtórzyć wyczyny Odyseusza i udowodnić Atenie, że jesteś godny jej zaufania?

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl





Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

NA CD



Wakacje. To cudowny czas, kiedy możemy wylegiwać się na plaży oddając swoje ciało w ręce „boga słońca". A kiedy cali zwęgleni wrócimy do domu, usiądziemy przed naszym kochanym komputerkiem i włożymy do jego jamy sierpniowy krążek „Gier Komputerowych". A na nim znajdziemy kilka solidnych dem, które odbiorą nam wiele godzin z tak cennego dnia.

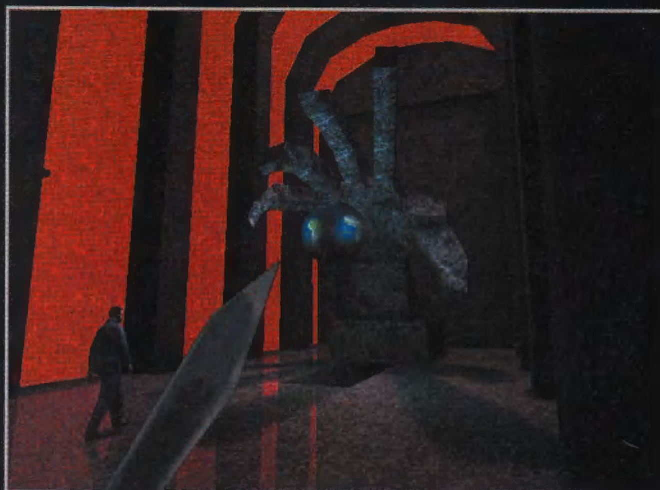
KRZYCHOO

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w poniedziałki i czwartki w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

DEUS EX

EIDOS
P200, 64MB RAM, WIN95/98



Oto najbardziej soczysty kąsek na naszym talerzu. Gra łączy w sobie najlepsze cechy rolpleja, gry akcji, przygodówki oraz najprawdziwszego FPP shootera. Można powiedzieć, że jest to wymieszanie „Soldier Of Fortune" z „Thief 2". Gra nie polega bowiem na bezmyślnym ganianiu z siekierą czy bazooką i zabijaniu wszystkiego, co się rusza. Tutaj trzeba sporo myśleć, wiedzieć którędy przejść, żeby nie dostrzegł Ciebie wróg, wiedzieć, kogo możesz zabić, a kogo nie. Akcja rozgrywa się w wielkich miastach, takich jak Hong Kong czy Nowy Jork. Demo pozwala graczowi przejść misję treningową oraz jedną, prawdziwą misję w Nowym Jorku. Będziesz musiał pozbyć się terrorystów oraz uwolnić zakładnika ze zniszczonej Statuy Wolności. Zaiste, niezwykle oryginalny scenariusz.

KLAWISZOLOGIA:
PORUSZANIE SIĘ:
GÓRA, W - chód do przodu
DÓŁ, S - chód do tyłu
LEWO, A - strafe w lewo
PRAWO, D - strafe w prawo
Z - skręt w lewo
C - skręt w prawo
Q - wychylenie się w lewo
E - wychylenie się w prawo
SPACJA, INS - skok
X - kucanie
M - mouse look
SHIFT - bieg/chód
CAPS LOOK - bieg/chód (na stałe)
ROZGLĄDANIE SIĘ:
DEL, R - spójrz w górę
PG DN, V - spójrz w dół
END, F - centruj widok



UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW/BRONI
LEWY PRZYCISK MYSZY, ENTER - użyj obiektu w ręce
PRAWY PRZYCISK MYSZY - użyj obiektu w świecie gry
TAB, ŚRODKOWY PRZYCISK MYSZY - puść, rzuć przedmiot
BACKSPACE - zostaw przedmiot
0-9 - wybierz przedmioty
F1 - otwórz inwentarz
; - przeładowanie broni
[- włączenie lunety
] - laser
' - zmiana amunicji

INNE:
PAUZA - zapauzuj grę
ESC - otwórz menu główne
F2 - cele misji
F3-F12 - ekrany informacyjne
Num+ - szybki save

EURO 2000

EA SPORTS
P200, 64MB RAM, WIN95/98

Mistrzostwa Europy w piłce nożnej co prawda już się skończyły, ale czemu nie miałbyś ich przeżyć jeszcze raz? Zrób to sam! Demo pozwala rozegrać mecz pomiędzy Anglią a Niemcami.



KLAWISZOLOGIA:
KURSORY - ruch piłkarza
S, D, A, W, Q - kopanie piłki
ALT - obrót o 360 stopni
ESC - zapauzowanie gry



FLYING HEROES

TALONSOFT
PII 233, 64MB RAM, WIN95/98

„Flying Heroes" to jedyne w swym rodzaju połączenie „Magic Carpet" z „Descentem" (nareszcie). W grze możesz zasiąść za sterami najdziwniejszych maszyn latających, podróżować po ciekawych krainach i zmagać się z bardzo dziwnymi przeciwnikami. Pterodaktyle, metalowe bestie, magia... Piekielnie dziwna gra.





KLAWISZOLOGIA:
RUCHY MYSZY - nawigacja
GÓRA - do przodu
DÓŁ - do tyłu
LEWO - strafe w lewo
PRAWO - strafe w prawo
LEWY PRZYCISK MYSZY - strzał z pierwszej broni
PRAWY PRZYCISK MYSZY - strzał z drugiej broni
KÓŁKO MYSZKI W GÓRĘ - przybliżenie widoku
KÓŁKO MYSZKI W DÓŁ - oddalenie widoku
1-6 - wybór broni
NUM 0 - następna broń

MOTOCROSS MADNESS 2



MICROSOFT
PII 266, 64MB RAM, WIN95/98

Jest to najlepszy symulator motocykli crossowych, jaki kiedykolwiek widzieliśmy. Dzięki niemu będziesz miał możliwość prowadzenia piekielnie szybkiej maszyny po wyboistych i niebezpiecznych bezdrożach. Microsoft po raz kolejny udowadnia, że potrafi produkować gry znacznie lepsze niż ichnie systemy operacyjne. „Motocross Madness2" należy do tych sequeli, które potrafią przykuć do monitora na długie godziny.





KLAWISZOLOGIA:
LEWO - skręt w lewo
PRAWO - skręt w prawo
W - położenie do przodu
S - położenie do tyłu
GÓRA - przyspieszanie
DÓŁ - hamowanie
Z, X - popisy kaskaderskie
KLAWIATURA NUMERYCZNA - zmiana kamery
SPRZĘGŁO - CTRL

STARLANCER

MICROSOFT
P200, 32MB RAM, WIN95/98

Stany Zjednoczone, Wielka Brytania i Rosja rozpętały globalny konflikt światowy. Jednak wojna rozgrywa się nie tylko na Ziemi, ale również w kosmosie. Jeżeli chcesz spróbować swych sił jako pilot kosmicznego myśliwca, musisz wypróbować ten produkt.





KLAWISZOLOGIA:
1-8 - wybór kamery
E - wyznaczenie wroga jako następnego celu
SHIFT E - wyznaczenie wroga jako poprzedniego celu
Q - wyznaczenie przyjaciela jako następnego celu
SHIFT Q - wyznaczenie przyjaciela jako poprzedniego celu
\ - dopalacz
= - przyspieszenie
- - zwolnienie
BACKSPACE - całkowite zamknięcie przepustnicy
] - całkowite otwarcie przepustnicy
GÓRA - nos w górę
DÓŁ - nos w dół
LEWO - skręt w lewo
PRAWO - skręt w prawo



F1 WORLD GRAND PRIX

EIDOS
P200, 32MB RAM, WIN95/98

Jest to kolejny symulator Formuły pierwszej. Od podobnych gier nie różni się niczym nadzwyczajnym. Ot - znów możemy wypróbować swą odporność na prędkość na jednym z kilkunastu torów rozmieszczonych na całym świecie.





KLAWISZOLOGIA:
LEWO - skręt w lewo
PRAWO - skręt w prawo
GÓRA - przyspieszenie
DÓŁ - hamulec
SHIFT - bieg w górę
CTRL - bieg w dół
HOME - oddala widok kamery
END - kamera z helikoptera
ESC - wyjście

AGHARTA

TOPWARE
P166, 32MB RAM, WIN95/98

Gra jest klasyczną przygodówką typu point&click. Na uwagę zasługuje fakt, iż jej pełna wersja zostanie wydana w polskiej wersji językowej. Gra posiada ciekawą grafikę i bardzo przyjazny interfejs, dzięki któremu każdy powinien z łatwością poradzić sobie z jej obsługą.

KLAWISZOLOGIA:
Grą sterujemy za pomocą myszy.



REDAKCYJNE: Kącik gier samochodowych CarZonE, Kącik gier FPP eFPeP, Magazyn internetowy NoName, Zbiór tipsów i kodów, Magazyn internetowy Załoga G, Solucje/recenzje
PATCHE: Command & Conquer: Tiberian Sun, Diablo, Ground Control, Nascar Racing 3, Rainbow Six Rogue Spear - Urban Ops, Soldier Of Fortune
DRIVERY: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3 2000/3000, Voodoo 3 3500, Voodoo Banshee
SHAREWARE: ACDSee 3.0, GetRight 4.20, ICQ 2000a, McAfee Virus Scan, Mirc 5.7, Power DVD, WinAmp 2.64, WinRar, WinZip 8

Pierwsze spojrzenie na...

QUAKE III: TEAM ARENA

To może rozstrzygnąć spór pomiędzy „QIII" i „UT"...

Chaingun pożera mnóstwo amunicji. Strzelać krótkimi, kontrolowanymi seriami.



Dzięki nowemu HUD rozgrywka CTF powinna nabrać kolorytu.

QUAKE III: TEAM ARENA ZASTRZELI WSZYSTKICH, GDYŻ...

- Po uporaniu się z deathmatchem, autorzy postanowili zająć się grą drużynową.
- Czeka nas prawdziwa uczta wizualna.
- Wróciły: nailgun, chaingun oraz proximity mines.
- Nie trzeba już być mistrzem klawiatury, aby wydawać rozkazy.

PRODUCENT: ID SOFTWARE WYDAWCA: ACTIVISION PREMIERA: NIEZNANA





Widząc kamikaze, najlepiej uciekać gdzie pieprz rośnie.

Jak możecie się domyśleć, raczej lubimy „Quake III Arena". Jest to jedyna gra, w którą pogrywamy dosłownie każdego dnia i to nie tylko w sieci. Wiemy jednak w którą stronę kierują się Wasze sympatie - „Unreal Tournament" jest najpopularniejszą solową grą multi-player (czy to ma sens?), a to z uwagi na bogactwo różnorodnych typów rozgrywek, jak na przykład Assault, Domination, CTF i Insta-gib.

Odpowiedzią, przygotowaną z myślą o niepocieszonych zwolennikach drużynowej rozrywki, ma być nowe dzieło programistów z Id - oficjalny zestaw misji zatytułowany „Team Arena". Chociaż CTF i drużynowy deathmatch znalazły się już w pierwszej odsłonie „QIII", to jednak wymagająca dużo pisania linia poleceń pozostawiała wiele do życzenia - podobnie jak inteligencja grających po naszej stronie botów. Prezentując nam „Team Arenę" na tegorocznym E3, szef Id Todd Hollenshead objaśniał, jak to cztery nowe typy rozgrywki oraz niezliczona ilość ulepszeń wzbogacą drużynowe igraszki.

„Wydaje mi się, że odwaliliśmy kawał dobrej roboty przy deathmatchu w „QIII", ale teraz skoncentrowaliśmy się na grze zespołowej. Mamy więc zmodyfikowaną wersję CTF z czterema power-upami, z których każdy przeznaczony jest dla innej drużyny. Jest też jednoflagowa rozgrywka CTF oraz mody o nazwach Obelisk, Overload i Harvester".

ŻNIWA I DOŻYNKI

Harvester to zupełnie nowa rozgrywka dla zbieraczy. Po sfragowaniu przeciwnika na środku mapy pojawia się czaszka. Należy zebrać ich jak najwięcej, a następnie dotrzeć z nimi do flagi przeciwnika, aby zdobyć punkty. Inne rozgrywki to Obelisk i Overload, w których trzeba zniszczyć cele mające tysiące punktów życia. Jeżeli nam się to uda, punkty są nasze.



Sukces w Harvesterze polega na tym, aby jak najdłużej utrzymać się przy życiu.

„ABY UNIKNĄĆ ŚMIERCI, TRZEBA BYĆ PRZYGOTOWANYM NA WSZYSTKO"



Dwa warianty rozgrywki Capture the Flag mogą wydawać się nieco regresyjne biorąc pod uwagę ogromną popularność „Counterstrike" i innych, bardziej innowacyjnych modów. Jednak określenie CTF nie do końca wyjaśnia formę, z jaką mamy do czynienia w „Team Arena".

Na mapach umieszczono cztery power-upy, z których każdy może być używany tylko przez jednego gracza z każdej drużyny. Damage nie wymaga specjalnych wyjaśnień - podwaja ilość obrażeń zadawanych przeciwnikowi. Ammo zwiększa ilość amunicji na podobieństwo starego „Regeneration", Guard obdarza gracza zdrówkiem i opancerzeniem o wartości 200, a Scout działa podobnie jak Haste, na krótki czas zwiększając szybkość gracza.

Z kolei Invulnerability jest osłoną, która chroniąc zawodnika, jednocześnie pozwala mu strzelać w promieniu ograniczonym zasięgiem wzroku. Najbardziej interesującym power-upem jest Kamikaze. Wokół naszego bohatera pojawia się wianuszek z czaszek i uzyskujemy opcję samozniszczenia w ogromnej eksplozji. Wybuch powoduje u wszystkich 200 punktów obrażeń w dużym promieniu. Wśród nowych rodzajów uzbrojenia znalazły się tęsknie wyczekiwane Nailgun, Chaingun oraz Proximity Mines. Jednak najważniejsze z punktu widzenia organizacji rozgrywki jest pojawienie się nowego wyświetlacza HUD.

Po krytyce, jaka spotkała „Quake'a III" za brak opcji gry drużynowej, „Team Arena" powinna udobruchać armię nowych fanów „UT". Ale to, czy autorzy powinni żądać od nas pieniędzy za opcje, które powinny były pojawić się w pierwszej odsłonie, pozostaje kwestią otwartą. **MATTHEW PIERCE**

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Id Software

Pochodzenie: USA

Data założenia: 1990

Wielkość zespołu: 15-20 osób

Osiągnięcia: Pierwotny zespół w składzie: John Carmack, John Romero, Tom Hall i Adrian Carmack wyprodukowali pierwszą grę z serii „Commander Keen". Dwa lata później wypuścili „Wolfensteina 3D" oraz zaraz potem „Dooma" i serię „Quake". Romero i Hall odeszli do Ion Storm, ale Carmackowie zostali.

Poprzednia Gra: „Commander Keen", „Wolfenstein 3D", „Doom", „Doom II: Hell On Earth", „Quake", „Quake II", „Quake III: Arena".



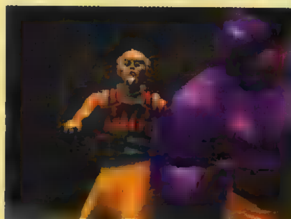
Pierwsze spojrzenie na...

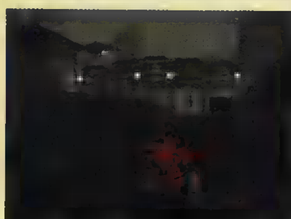
NEW LEGENDS

Twórca „Jedi Knight" ujawnia w końcu swój projekt oparty na „Unrealu".











„NEW LEGENDS" MA SWE MIEJSCE W HISTORII, GDYŻ...

- Engine „Unreal'a" pozwoli stworzyć ogromne i oszałamiające wizualnie levele.
- Zaprojektowanie poziomów będzie dorównywać przełomowemu „Half-Life".
- Strzelanie z dwóch giwer jednocześnie oraz system celowania, będą prawdziwymi innowacjami.
- Autorzy mają za sobą pracę nad doskonałym „Jedi Knight".

PRODUCENT: INFINITE MACHINE WYDAWCA: NIEZNANY PREMIERA: WIOSNA

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Infinite Machine

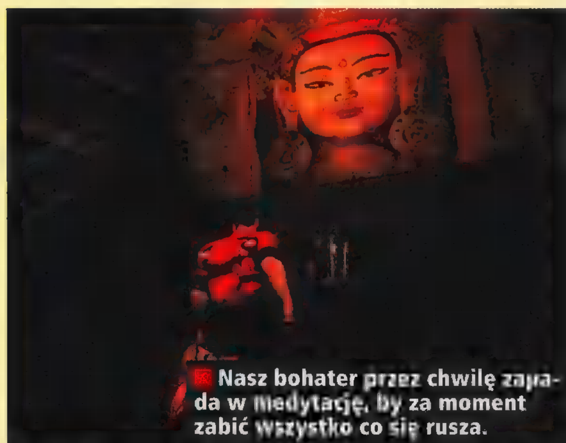
Pochodzenie: USA

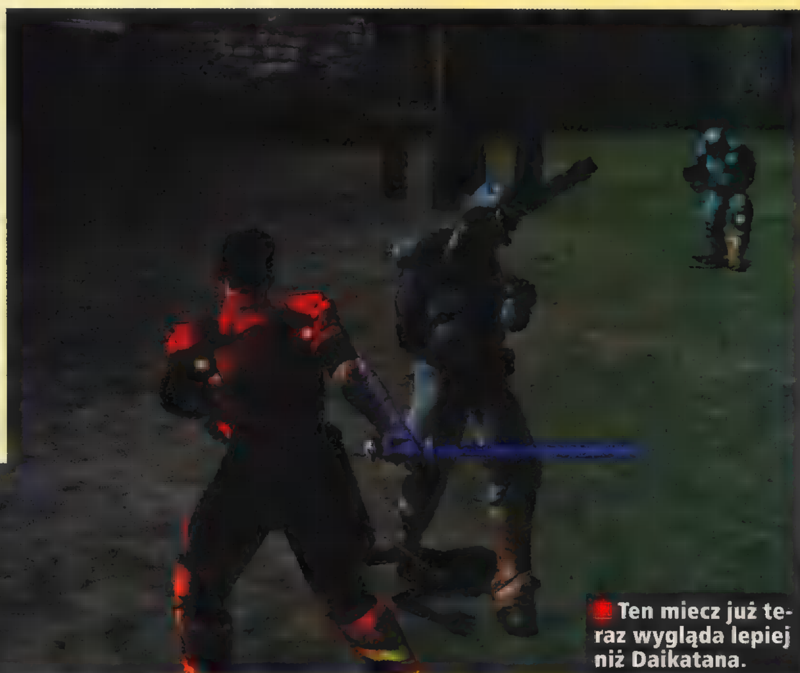
Data założenia: 1998

Wielkość zespołu: 18 osób

Osiągnięcia: Infinite Machine zostało założone dwa lata temu przez Justina China i Che-Yuang Wanga - dwóch byłych pracowników LucasArts. Referencje China jako projektanta i głównego grafika przy „Dark Forces" oraz szefa projektu „Jedi Knight" są bez zarzutu. Odchodząc z firmy zabrał ze sobą również kilku innych pracowników LucasArts.

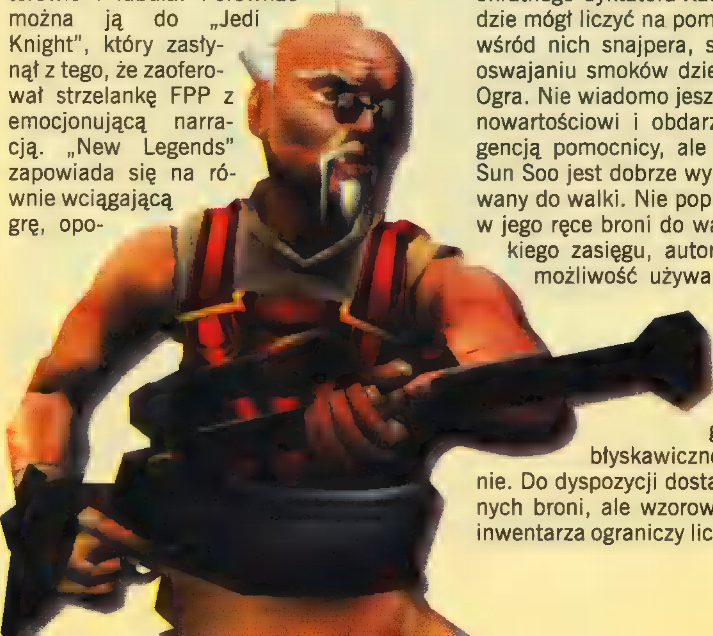
Poprzednia Gra: Brak


Nasz bohater przez chwilę zapada w medytację, by za moment zabić wszystko co się rusza.


Ten miecz już teraz wygląda lepiej niż Daikatana.

Co po „Jedi Knight"? Na pierwszy rzut oka właściwą odpowiedzią wydaje się „Obi Wan" - najnowsza gra FPP autorstwa LucasArts, która powinna zaspokoić wszystkich miłośników wymachiwania świetlnym mieczem. Kiedy jednak rozejrzymy się uważniej, zauważymy inny zespół - Infinite Machine - który również chce zmierzyć się z tym zadaniem na miarę prac Herkulesa.

„Jedi Knight" był w dużej mierze dzieckiem Justina China, który dwa lata temu pożegnał się z LucasArts, zabierając ze sobą kilku bliskich współpracowników. Nowo powstała firma miała więc w swoich szeregach projektantów poziomów, grafików i scenarzystów, którzy mają za sobą takie projekty, jak „Dark Forces", „Descent", „The Curse Of Monkey Island", „Shadows Of The Empire", a nawet samego „Obi Wana". Teraz, uwolniony z okowów, które pętały mu ręce w imperium LucasArts, Chin i spółka gotowi są pokazać światu „New Legends", osadzoną w futurystycznych Chinach przygodówkę akcji TPP. Jak powoli staje się regułą, Infinite Machine postanowiła oprzeć swój projekt na enginie „Unreala". Technologia firmy Epic nadal wyprzedza „Quake'a III", jeżeli chodzi o generowanie dużych zewnętrznych lokacji i to w szczególności zachęciło autorów do skorzystania z niej. Ogromne, pokryte śniegiem górzyste rejony, pieczołowicie zaprojektowane świątynie oraz warownie i rozległe obszary przemysłowe... środowisko gry naprawdę jest eklektyczne. Podobnie zresztą jak bohaterowie i fabuła. Porównać można ją do „Jedi Knight", który zasłynął z tego, że zaoferował strzelankę FPP z emocjonującą narracją. „New Legends" zapowiada się na równie wciągającą grę, opowiadającą historię niejakiego Sun Soo, który musi wyzwolić swoją ojczyznę ze szponów okrutnego dyktatora Xao Gona. Sun Soo będzie mógł liczyć na pomoc różnych NPC-ów, wśród nich snajpera, specjalizującej się w oswajaniu smoków dziewczyny i błękitnego Ogra. Nie wiadomo jeszcze, czy będą to pełnowartościowi i obdarzeni sztuczną inteligencją pomocnicy, ale już teraz widać, że Sun Soo jest dobrze wyposażony i przygotowany do walki. Nie poprzestając na oddaniu w jego ręce broni do walki wręcz oraz dalekiego zasięgu, autorzy dali mu również możliwość używania dwóch broni jednocześnie oraz pracują nad innowacyjnym systemem celowania, który (po raz pierwszy w grze TPP) umożliwia błyskawiczne celowanie i strzelanie. Do dyspozycji dostaniemy około 20 różnych broni, ale wzorowany na RPG system inwentarza ograniczy liczbę śmiercionośnych zabawek, które nasz bohater będzie mógł mieć przy sobie. Będzie to wymagać podejmowania taktycznych decyzji na temat tego, które rodzaje broni zabrać ze sobą, a które zostawić - tym ważniejszych, że zwykli żołdacy szybko ustąpią miejsca latającym i zaopatrzonym w chainguny robotom oraz uzbrojonym po zęby cyborgom. W grze znajdzie się również miejsce dla gotowych sekwencji, które powinny nadać jej kinematograficzną atmosferę, co tak dobrze sprawdziło się w przypadku „Half-Life'a". Nikt tak dobrze nie potrafił snuć opowieści jak LucasArts, a ponieważ kilku jej utalentowanych eks-pracowników zaprzęgło swoje umiejętności w służbie „New Legends", ta mająca wielkie ambicje gra zapowiada się jako jeden z wielkich przebojów przyszłego roku.



„ZWYKLI ŻOŁDACY SZYBKO USTĄPIĄ MIEJSCA LATAJĄCYM I ZAOPATRZONYM W CHAINGUNY ROBOTOM ORAZ UZBROJONYM PO ZĘBY CYBORGOM"

WSZYSTKO POD RĘKĄ

Jednym z innowacyjnych rozwiązań w „New Legends" jest nowatorskie podejście do obsługi uzbrojenia. Zamiast korzystać z tradycyjnego systemu inwentarza, Sun Soo gromadzi i posługuje się uzbrojeniem w zależności od jego rozmiarów i wagi. Na przykład ogromny topór wymaga użycia dwóch rąk (czy próbowaliście kiedyś sprawnie używać topora używając tylko jednej ręki?), podczas gdy do obsługi innych, mniejszych śmiercionośnych zabawek wystarczy jedna ręka. Oznacza to, że dzięki oburęczności naszego bohatera będziemy mogli na przykład w bitwie używać jednocześnie pistoletu i noża.



Dużym zaskoczeniem jest informacja, że Infogrames - brytyjski wydawca gry - wycofał się z projektu i na razie „New Legends" pozostaje „bezdomna". Jednak sądząc po tym, co już zobaczyliśmy, sytuacja ta nie potrwa długo. **MATTHEW PIERCE**

Pierwsze spojrzenie na...

NO-ONE LIVES FOREVER

Z wyjątkiem Nieśmiertelnego.



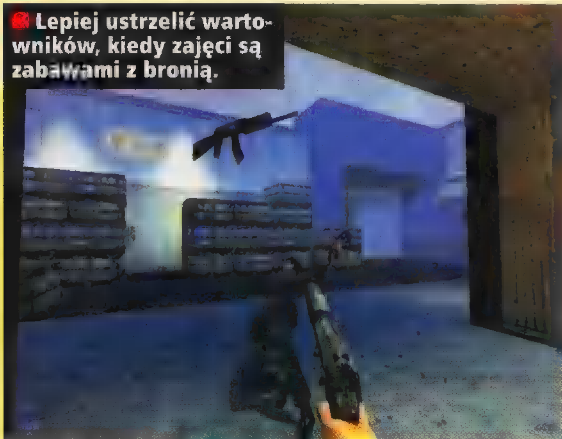
(Góra) Kiedy znudzi się nam podkradanie, możemy ruszyć na przeciwnika z dziewczęcym piskiem.
(Dół) Armata na muchy?



TA GRA BĘDZIE ŻYĆ WIECZNIE, GDYŻ...

- Jest to połączenie „Quake'a" z „Austinem Powersem" i Jamesem Bondem.
- Opiera się nie tylko na celnym strzelaniu. Oferuje o wiele więcej niż typowe FPP.
- Będzie to pierwsza gra wykorzystująca ogromne możliwości LithTech 2.0.
- Będziemy mogli posługiwać się pudlem-robotem.

PRODUCENT: MONOLITH WYDAWCA: FOX INTERACTIVE PREMIERA: GWIAZDKA


Lepiej ustrzelić wartowników, kiedy zajęci są zabawami z bronią.


I żeby można się było przeglądać w tej podłodze, chłopcze.

Któż chciałby żyć wiecznie? Żaden pokój redakcyjny nie byłby w stanie pomieścić naszego wesołego zespołu, chyba że rozwój medycyny powstrzymałby wzrost naszej masy. Poza tym bylibyśmy cali pomarszczeni i bezzębni a na razie jedynie Naczelny wie, jakie to uczucie.

Jednak nie ulega wątpliwości, że tytuł najnowszej strzelanki FPP autorstwa firmy Monolith stanowi parodię filmów z Jamesem Bondem. Gracz wciela się w postać odzianej w obcisły kombinezon niejakiej Cate Archer (inteligentnej, zaradnej i zabójczo pięknej agentki), grającej główną rolę w spopularyzowanej przez Austina Powersa parodii filmów szpiegowskich z lat 60. Znajdziemy tu wszystkie znane stereotypy, jak na przykład marokańskich złoczyńców w przyciemnianych okularach i fezach. Walcząc w szeregach antyterrorystycznej grupy UNITY, z siejącą zło organizacją HARM będziemy musieli użyć wszystkich swoich talentów, nie licząc 30. bondowskich gadżetów, które okażą się równie istotne, jak konwencjonalne uzbrojenie. Brzmi to frapująco i można jedynie zastanawiać się dlaczego nikt dotąd nie podjął próby stworzenia tego typu pastiszu.

Będzie to pierwsza gra wykorzystująca imponujący engine LithTech drugiej generacji (znany chociażby z „Shogo: MAD" i „Blood 2") - wyjątkowo elastyczny kawałek kodu, który potrafi generować coś więcej niż tylko standardowe korytarze i plenery charakterystyczne dla gier FPP. A w jaki sposób? Jeden z początkowych leveli zaczyna się na pokładzie samolotu. Ponieważ piloci zginęli z rąk terrorystów, naszą jedyną nadzieją na ocalenie jest wyskoczenie, skierowanie się w stronę swobodnie opadającego terrorysty i zabranie mu spadochronu. A wszystko pod ostrzałem jego kumpli.

„CATE ARCHER GRA GŁÓWNĄ ROLĘ W PARODII FILMÓW SZPIEGOWSKICH Z LAT 60. DZIĘKI CI, AUSTIN!"

Podobne przerywniki uatrakcyjniają nasze wędrówki, w których odwiedzamy zarówno Karaiby, jak i alpejskie szczyty. W miarę jak agentka Archer poznaje coraz to nowe miejsca, rosną jej umiejętności. Chociaż nie jest to gra RPG, „No-one Lives Forever" oferuje szereg statystyk, które zmieniają się w zależności od zachowania gracza. Jeżeli będziemy dużo podkradać się, nasze zdolności w tej dziedzinie ulegną wyraźnej poprawie. Używając karabinu snajperskiego do rozprawiania się z przeciwnikami sprawi, że w krótkim czasie nabierzemy ogromnej w tym wprawy.

Ale RPG nie stanowi jedynej inspiracji dla „NLF". W grze znalazło się również miejsca dla opcji dialogowych znanych z tradycyjnych klikanych przygodówek (wybierając właściwe odpowiedzi będziemy mogli podreperować swoje statystyki). Przed każdą misją będziemy mogli też wyposażyć się w różnej maści gadżety. Jeżeli wybierzemy właściwe (na przykład wybuchową szminkę, wysmarowane cyjankiem wytrychy czy też roboty w formie piesków), to połowę zadania będziemy mieli z głowy.

Jak stało się już normą, do dyspozycji dostaniemy również kolekcję w pełni funkcjonalnych pojazdów. Na razie mówi się o skuterze śnieżnym i motocyklu, ale autorzy nie wykluczają rozszerzenia tej listy. Engine LithTech 2.0 jest tak prosty w obsłudze i elastyczny, że Monolith zapewnia, iż nawet programiści-amatorzy będą mogli dostosować kod do swoich potrzeb z taką łatwością, jak w przypadku „Quake'a" czy „Unreal'a". W czasach, kiedy tak wiele gier FPP koncentruje się na hiper-realistycznej przemocy, tym bardziej interesująca może wydawać się gra, którą nie traktuje się zbyt poważnie. Co prawda komedia i dynamiczna akcja nie zawsze idą w parze, więc zamierzamy uważnie przyglądać się postępom prac nad „NLF". **MATTHEW PIERCE**

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Monolith

Pochodzenie: USA

Data założenia: 1995

Wielkość zespołu: 9 osób

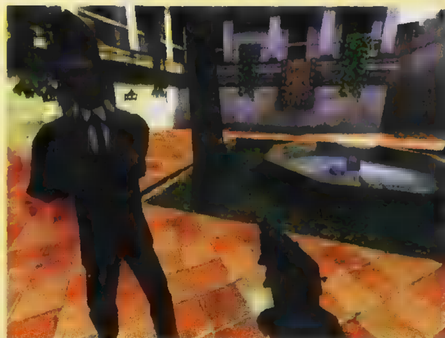
Osiągnięcia: Monolith po raz pierwszy zwrócił na siebie uwagę krwawą strzelanką „Blood". Technologia LithTech zadebiutowała w „Shogo: MAD".

Poprzednia Gra: „Claw", „Blood", „Blood 2", „Get Medieval", „Sanity", „Shogo".

KTO UKRADŁ ARBUZA?

Oprócz 15 zróżnicowanych misji single-player, „No-one Lives Forever" oferuje dziesięć równie eklektycznych leveli do rozgrywki wieloosobowej. Z uwagi na szpiegowsko-parodystyczny charakter gry, nie znajdziemy tu typowych wariacji na temat CTF. Zostały zastąpione przez takie typy rozgrywki jak Hunt The Watermelon, gdzie dwie drużyny gorączkowo poszukują tytułowego arbuza na zatłoczonym marokańskim targowisku. Autorzy wykorzystali również jako inspirację klasyczną grę „Spy vs Spy" - kładąc większy nacisk na typowych dla „Unreala" rozgrywkach drużynowych.





NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

Wizard Works knuje kolejny najazd. Tym razem zamierza wskrzesić bardzo stary temat gier pozwalających na lądowanie na plażach podczas drugiej wojny światowej. Gracz, ukryty w betonowym bunkrze obsługuje uzbrojenie umieszczone w kazamatach i ma za zadanie zniszczyć siły desantu. Team stary jak świat, ale jeśli dodamy do tego oprawę 3D... Hm, szeregowiec R. będzie miał trudne zadanie!

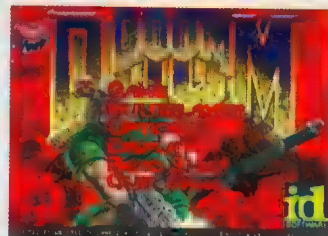
Illusion Softworks właśnie rozpoczęli pracę nad nowym tytułem. Ponieważ najlepiej nasi południowi sąsiedzi znają się na sprawach wojennych zadym, ich najnowszym dzieckiem będzie gra opowiadająca o przygodach jednoosobowego komanda. Natchnieniem dla naszych profesjonalistów są ponoć losy... Herr Rambo!

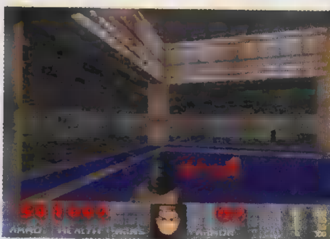
„Unreal" podbija telewizję! Jak donieśli nam nasi koledzy zza Małej Wody, w ichnim BBC2 na jesieni wystartuje show, podczas którego gracze w studio będą mogli wygrać kupę szmalu. Specjalnie wykonane na potrzeby telewizji levele, dodatkowe gadżety, jakie można będzie znaleźć podczas walki, z pewnością wpłyną na ilość emocji, jaka się udzieli uczestnikom zabawy.

„Battlefield Earth" to nazwa robocza projektu gry bazującej na swym filmowym odpowiedniku. Będziemy znów mogli odbić staruszkę Ziemię z rąk (a raczej łap) przeklętych Obcych. Do boju!

WYDAWCA **LEM** PRODUCENT **ID SOFTWARE** PREMIERA **NIEZNANA**

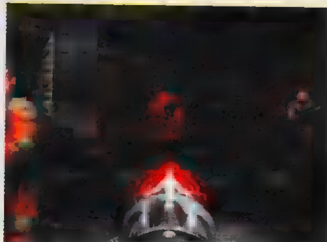
DOOM III







To będzie news miesiąca!
Id Software, ludzie, którzy dla krwistości zabawy na PC zrobili najwięcej, mimo kłopotów kadrowych, jakie im towarzyszą podjęli strategiczną decyzję. Będzie „Doom III"!!! Tak naprawdę nikt nie wie kiedy, ale prace się już rozpoczęły. Według słów samego „Mów Mi Wodzu" Carmacka, projekt ten uzyskał jeden znajwyższych priorytetów w firmie i zacznie być realizowany całą parą zaraz po wyjściu na światło dzienne „Quake III Arena". Ten dość nowatorski projekt będzie chyba jednym z ostatnich, jakie można określać mianem „starej drogi". Firma wkracza na „nową", co dla nas, graczy, oznacza, że wreszcie doczekamy się sequeli bardzo starych hitów, które zdołały się pokryć patyną. Chyba chłopaki z Id cierpią na brak dobrych pomysłów, bo zmierzają wskrzesić całą swą chlubną przeszłość. Wiedzieliśmy o „Wolfensteinie", a teraz jeszcze „Doom". Mogę zrobić tylko jedno - wydrzeć się: yeaaah! ■



WYDAWCA **MATTEL** PREMIERA **WIOSNA 2001**

MYST III: EXILE

Rok 2001 może być iście Kubrick'owskim przełomem. Chyba po raz pierwszy na rynku pojawi się tyle sequeli zapomnianych dawno gier.
Jednym z nich będzie na pewno kolejna odsłona „Mysta". Lata temu (dla niektórych to prawdziwa prehistoria) stworzona na PC i Amigę gra stała się, dzięki klasie swej grafiki i niecodziennemu klimatowi, produktem bardzo głośnym. Jej twórcy wypuścili po pewnym czasie „Rivena" mającego być następcą kultowego produktu, ale zamierzenie nie do końca wypaliło. Wina leżała po stronie producenta, który zdziwiony skonstatował, że przygodówka to coś więcej niż widziany z perspektywy oczu grającego przegląd statycznych scenerii. A taką właśnie grą był „Myst". Nowa odsłona



przeboju ma przynieść system ruchu podobny grom Cryo (vide: „Aztec" czy „Atlantis"), co i tak zapowiadane jest jako wielki postęp. Z pewnością fani dwóch poprzednich tytułów sięgną i po ten, licząc na setki nowych puzzli do układania czy dźwigni do znalezienia, ale... No właśnie, czy zapowiadany na rok 2001 przebój na pewno nim będzie? Mamy nadzieję, że tak, bowiem fani tego gatunku bardzo ostatnio wygłodnieli. ■

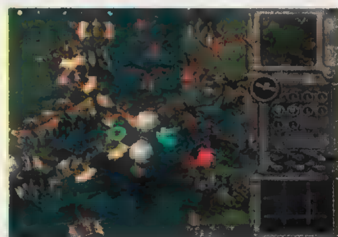
■ WYDAWCA **CD PROJEKT** ■ PRODUCENT **GATHERING OF DEVELOPERS** ■ PREMIERA **III KWARTAŁ**

KINGDOM UNDER FIRE

RTS - czyż to nie brzmi dumnie? I nazbyt banalnie!
Przyzwyczailiśmy się do inwazji tych strategopodobnych gier zajmujących nam całe popołudnia. Gathering of Developers zamierza wypuścić na rynek produkt zdolny zmienić tę dość usypiającą sytuację. Jest to połączenie klasycznego RPG z RTS-em! Będziemy mogli wcielić się w jednego z siedmiu wielkich herosów i spróbujemy stoczyć bój z siłami Zła. Oczywiście jeśli zechcemy, staniemy po drugiej stronie. Ponad siedemdziesiąt typów jednostek, sześćdziesiąt czarów, dziesięciu pomocniczych herosów, ■ wszystko to upchane w dwudziestu misjach dla każdej ze stron. O staranności z jaką autorzy podeszli do swego produktu może świadczyć fakt, że wszystkie te widoczne w rzucie izometrycznym jednostki pochłonęły ponad 120 000 klatek animacji, a do stworzenia cieszącego oko krajobrazu wykorzystano m.in. funkcję alpha-blending! ■







■ WYDAWCA **IM GROUP** ■ PRODUCENT **CODEMASTERS** ■ PREMIERA **III KWARTAŁ**

INSANE



Czasami nawet dla Krzycha przychodzą tłuste lata. Poprawka... zimy!
Faktem pozostaje bezspornym, że nasz redakcyjny mistrz czterech kółek w zasadzie pozostawał przez sporą część roku w letargu. Na szczęście prawdziwą bombę szykuje Codemasters, który wsparci młodą, węgierską grupą Invictus chcą nas skusić na wyścig naszego życia. Będzie się on zwał „Insane" i najwyraźniej zamierza nieźle pobałaganić w tym rządzonym przez „Needa" światku. Przede wszystkim nowa wyścigówka zamierza zerwać z klasycznym pojęciem rajdu. Autorzy ujmują to w bardzo zgrabnym hasełku „no limits, no rules, and no roads". Co się to oznacza? Się to oznacza, że w zasadzie poza punktem startu i mety cała reszta jest naszą zupełnie luźną improwizacją. Oczywiście liczy się czas dotarcia do mety, ale trzymanie się jakichkolwiek dróg czy stosowanie zasad fair play, nie jest wymagane. Ba, jeśli chcesz odnieść zwycięstwo, będziesz musiał stać się prawdziwym postrachem praworządnych kierowców. Sami twórcy gry opowiadają o niej, jako o skrzyżowaniu grywalnej strony „Unreala" z fizycznym realizmem Microsoftowskiego „Motocross Madness". W efekcie będziemy mogli wykorzystać ponad dwadzieścia typów wozów. Wydawać by się mogło, że nie jest to dużo, lecz jeśli przyjrzymy się dokładnie tym mechanicznym bestiom, dostrzeżemy wielki potencjał czający się w tym tytule. Wielkie, osiemnastokołowe ciężarówki, wojskowe jeepy i wozy opancerzone, czy też bardziej znajome i „klasyczne" auta tworzą niezwykłe zestawienie środków pozwalających na naprawdę ostrą jazdę. Będziemy mogli się zmagać z przeciwnikami na bezdrożach ponad trzydziestu różnych krain, a ich rozrzut geograficzny może być porównywalny z wprawami Cooka - od Sahary po góry Ameryki. Wprowadzone tryby rozgrywki w singlu (jest ich kilknaście) powinny zaspokoić najwybredniejsze gusta, a obiecana opcja wieloosobowych zabaw w sieci jest miodem wylanym na nasze dusze. ■



ze świata

■ Dzięki SouthPeak Interactive niebawem światło dzienne ujrzy pecetowa wersja znanego fanom PSX-a przeboju o nazwie „The Dukes Of Hazard". Ta wyścigówka ma swe korzenie w bardzo popularnym za oceanem serialu telewizyjnym. Gra pozwoli na zabawę wieloma wózkami w prawie trzydziestu misjach, jakie przyjdzie nam wykonać, by uratować rodzinną farmę.

■ Acclaim uzupełnił swą bazę techniczną dzięki zakupowi licencji na system FiLMBOX. Oferuje on znacznie lepszą niż dotychczasowe metodę kreowania animacji 3D. Mamy nadzieję, że zupełnie odświeżone animacje na PC wreszcie będą mogły konkurować z japońskimi cudeńkami z PSX-a.

■ Climax (jeden z potężniejszych na rynku zachodnim wydawców) kupił właśnie firmę Anthill. Pierwszym dziełem tego „małżeństwa z rozsądku" będzie „Warhammer Online". Sama nazwa sugeruje, jakie to wrażenia będą naszym udziałem dosłownie za moment. Młoty w dłoń!

■ „Rune", jeden z najciekawszych projektów Human Head z całą pewnością będzie także grą o bardzo dobrze opracowanym trybie rozgrywki muli-player. Przed premierą udało się także dodać cooperativa do już istniejących CTF i deathmatch. W momencie premiery ma ruszyć pełną parą przygotowywana strona internetowa z modami i setką innych bonusów. Czekamy!

■ Digital Extremes zapowiedziało na początku tego roku, iż zamierza do jego końca wypuścić na rynek serię gier RPG, jakich do tej pory świat nie widział. Ponieważ cała branża rozpuszcza takie bałwochwalcze kawałki, nie braliśmy tych gości całkiem serio. A tym czasem ich produkt o nazwie „Dark Sector" będzie monumentalnym dziełem wykorzystującym engine „Unreal Tournament"!

■ WYDAWCA **PLAY-IT** ■ PRODUCENT **SIERRA** ■ PREMIERA **WRZESIEŃ**

ARCANUM



Czyli rzecz o tym, jak trzech ludzi robi to, o co się modlą miliony.

No, może nie będzie to tylko trzech ludzi i nie od razu miliony, ale na wstępie muszę się do czegoś przyznać. Gdy w towarzystwie (ludzi często zupełnie nie związanych z branżą, ale grających i orientujących się w nowościach na rynku) zaczynamy rozmawiać o najnowszych zabawkach oferowanych przez dystrybutorów, dosłownie po kilku chwilach pada magiczne słowo... „Fallout". Nagminność tego zjawiska kazała mi się mu przyjrzeć z zawodowego dystansu. Fargo i spółka stworzyli grę-legendę, która po prostu zbiła ćwieka masie starych wyjadaczy. Ale ponieważ ludziom skupionym w nowym Black Isle jakoś nie chciało się robić nic poza ckliwymi RPG-ami, do roboty przystąpili niedoceniani do tej pory szaraczkowie z drugiego szeregu. I tak właśnie powstała Troika Games, która schroniła się pod skrzydłami potężnego wydawcy, jakim jest Sierra. Od razu nasi dżentelmeni postanowili iść na całość. Ponieważ nie można ich dziecka było nawet nazwać „Fallout 3" (jak pięknie to brzmi!), wymyślono nowy tytuł... „Arcanum".

Świat, który poznamy w tej grze będzie piekielnie podobny do postatomowych resztek, jakie znamy z protoplasty. Ale zostanie tutaj wpleciona magia, której do tej pory ze świecą szukać. Nie martwicie się jednak - cały czas pozostajemy w klimatach cyberpunku. Bardzo dziwnej gałęzi tego gatunku, która pozwala na równoczesne obcowanie ze sobą uzbrojonych w prochowe strzelby dwarfów i zmutowanych ludzi. Będziemy mogli nie tylko postrzelać z energetycznego działa, ale i przywdziać zbroję, wziąć w rękę klasyczną szablę... Takich smaczków znajdziemy tutaj mnóstwo. ■

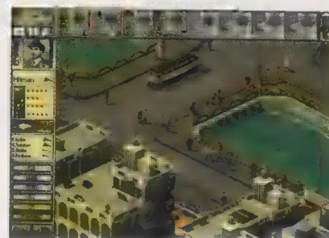
GRY, NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki na to, aby stać się hitami.

Baldur's Gate II	Interplay	Wrzesień
Colin McRae 2	Codemasters	Wrzesień
Commandos 2	Eidos	Październik
Oni	Take 2	Październik
Project IGI	Eidos	Październik
Star Trek Voyager: Elite Force	Activision	Październik
Escape From The Monkey Island	LucasArts	Listopad
Black & White	EA	Boże Narodzenie
Fallout Tactics	Interplay	Boże Narodzenie
Hitman: Codename 47	Eidos	Boże Narodzenie
Loose Cannon	Microsoft	Boże Narodzenie
Return To Castle Wolfenstein	Activision	Boże Narodzenie
The World Is Not Enough	EA	Boże Narodzenie
Warcraft III	Havas	Boże Narodzenie
C&C: Renegade	EA	Wiosna 2001
Duke Nukem Forever	Infogrames	Wiosna 2001
Hidden & Dangerous 2	Take 2	Wiosna 2001
Mafia	Take 2	Wiosna 2001

■ WYDAWCA **EIDOS** ■ PREMIERA **STYCZEŃ 2001**

GANGSTERS 2



Jeśli jeszcze nie macie dość władzy i podbojów, to mam dla Was prawdziwie soczyste danie.

Minęło ładnych parę miesięcy od debiutu fenomenalnych „Gangsters" (a był to luty, roku pańskiego 1999) i Hothouse, grupa, która wysmażyła to cudeńko, zajęła się mąceniem wody na Karaibach („Cutthroats") czy też wystrzeliwaniem mutantów („Abomination"). Ale chłopakom jednak ciągle podobają się garnitury w prążki i futerały od skrzypiec, skoro zamierzają za chwilkę pokazać drugą odsłonę „gangsterów". Tym razem jednak wzięli sobie do serca wszelkie uwagi sfrustrowanych topornym interfejsem graczy i zamierzają uczynić nowych „bandziorków" znacznie bardziej, hm... ludzkimi? Przyjaźniejszy interfejs, odsunięcie na bok elementów turowych i skoncentrowanie się na tworzeniu własnej, doskonale wyszkolonej „rodziny" - oto sztandarowe hasła Hothouse. Do podboju będziemy mieli piętnaście zupełnie nowych miast, poprawione i znacznie wzbogacone wyposażenie. ■



■ WYDAWCA **CD PROJEKT** ■ PRODUCENT **HASBRO** ■ PREMIERA **2001**

MASTER OF ORION III

Niemożliwe - westchną weterani. A jednak, moi Panowie, dobry Bóg może pozwoli doczekać.

Wiem, że tak naprawdę niewielu z Was, nasi młodzi Czytelnicy będzie się chciało zatrzymać nad wieściami dotyczącymi kultowej gry pokolenia ich starszych braci. I popełnicie straszliwy błąd. Przede wszystkim dlatego, że może Waszej uwadze umknąć jeden z pretendentów do miana „Strategii Roku 2001". To nie są czcze przechwałki. Kilka lat temu, gdy powstał pierwszy „MoO" stratedzy wpadli w turowy szał, a gra miała wszelkie podstawy do tego, by zdetronizować przesławną „Civilization". Jako zarządca kolonii na tytułowym Orionie, gracz musiał przetrwać wszelkie zakusy przeciwników i opanować tę część galaktyki. Część druga nie była tym na co czekaliśmy i oto doszły nas słuchy o tym, jakoby Quicksilver od ponad pół roku pracował nad kontynuacją przeboju sprzed lat. Informacja należy do naprawdę ściśle tajnych i w zasadzie dotarła do nas w ostatniej chwili. Przecieki są na tyle małe, iż wiadomo nam tylko o ośmiu rasach Obcych, z którymi będziemy musieli walczyć. Podobno nasi przeciwnicy mają dysponować naprawdę rozwiniętą inteligencją i techniką, przy której ziemskie dokonania są na poziomie huśtawek w parku. Oczywiście oprawa graficzna nie powinna przerazić nas pikselozą. Całą resztę zasnuwa mgła tajemnicy, którą postarają się rozproszyć nasi agenci. ■



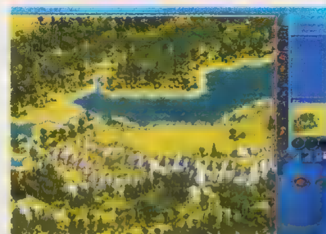
■ WYDAWCA **PLAY-IT** ■ PRODUCENT **SIERRA** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Mieliśmy dzięki niej naprawdę wiele nocnych godzin zarwanych i przypełzaliśmy do pracy z podkrążonymi oczyma wciskając szefom kit, że zalał nas sąsiad z górnego piętra.

A tak naprawdę cięliśmy do upadłego w „Caesara III", a potem w jego egipskiego następcę. Dzięki polskiemu wydawcy Sierry, firmie Play-It, mieliśmy wyjątkową okazję przyjrzenia się starożytności przez pryzmat polskiego gracza. Pełna polonizacja produktów bardzo przypadła nam do gustu i mamy szczerą nadzieję, że podobnie stanie się z opisywanym poniżej produktem.

Z ostatnich informacji Sierry wynika bowiem, że powrócimy do naszej „nocnej roboty". Firma zamierza bowiem kontynuować wspaniałą serię „miejską" i niebawem odda w nasze ręce zwieńczenie starożytnej historii - „Zeus: Master of Olympus". Jak sama nazwa wskazuje dane nam będzie wreszcie osobiście spojrzeć na chlubne greckie polis i weźmiemy się za krzewienie wspaniałej demokracji. Fanom tego słowa przypominam, że starożytni nie pojmowali tego wyrazu jak my i broń Boże nie należy go interpretować w ten sposób. Oczywiście poza problemami natury polityczno-religijnej przyjdzie nam rozwiązywać kłopoty ekonomiczne i społeczne. W „Zeusie" znajdziemy klasyczne także rozwiązania architektoniczne. Zarządzanie prowincją i obrona najwspanialszą ze starożytnych cywilizacji może być Twoim udziałem - już jesienią! Gromowładny zwycięża! ■







ze świata

■ I jeszcze jedna informacja o firmie Acclaim. Ostatnio niestety zamknęła ona londyńskie studio znanego producenta „Re-Volta", firmę Probe. Chyba na „Ferrari Grand Prix" przyjdzie nam jeszcze poczekać!

■ Hasbro zabrało się ostatnio ostro do roboty, a efektem tego wytężonego wysiłku będzie komputerowa wersja przygód dzielnych wojaków z głośnego niedawno filmu „Starship Troopers". Ponad tuzin misji i możliwość gry przez sieć będą poważnymi atutami tego produktu.

■ „Grand Prix 3" nadciąga! Tylko tyle możemy rzec o najnowszej wyścigówce, bowiem informacje o zastosowaniu sezonu 1998 nie napawają optymizmem. Ale w końcu nie tylko to jest ważne. Mamy przecież superrealistyczny model jazdy i bardzo dopieszczoną grafikę.

■ Chyba jeszcze długo będą się za nami ciągnęły reminiscencje wagnerowskie. „Ring", gra oparta na znanej operze Wagnera, przeniesie nas w czas, gdy Matka Ziemia należy do przeszłości, a rozrzucone po galaktyce resztki rodzaju ludzkiego rozpaczliwie próbują odnaleźć przeszłość. Można to określić dwoma słowami - przygodówka sci-fi.

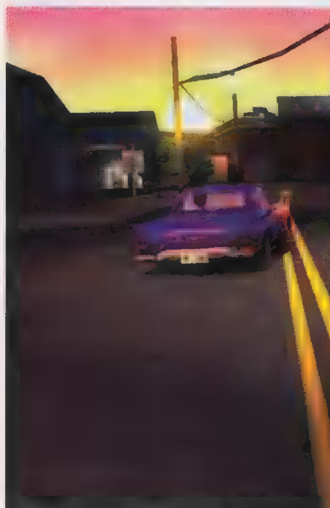
■ Black Isle walczy! Efektem ich zmagań będzie niebawem dystrybuowany w Polsce przez CD Projekt produkt o nazwie „Icewind Dale". W tej opartej na świecie Forgotten Realms grze (znanym z kultowego „Baldur's Gate") będziemy mogli odnaleźć losy Drizzta do'Urdena (pamiętacie go jeszcze?!) i jego towarzyszy. Niebawem spotkamy się w Dolinie Lodowego Wichru.

■ Bomba pękła! Wreszcie będziemy mogli cieszyć się kolejnymi produkcjami Team 17. Prawa do dystrybucji ichnich nowych dwóch gier wykupili właśnie tacy potentaci jak „zmartwychwstały" Virgin i Titus.

■ WYDAWCA **IM GROUP** ■ PRODUCENT **EA** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

NEED FOR SPEED: MOTOR CITY





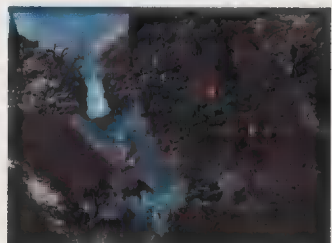
Czyli rzecz o tym, dlaczego Krzychoo z westchnieniem spogląda na kalendarz w oczekiwaniu zimy. Dla podpowiedzi powiemy tylko, że nie jest temu winna obecna aura czy zbliżający się rok szkolny. Po prostu wtedy EA wypuści na rynek następnego „szalejącego gruchota", który może się stać pozycją numer jeden dla miłośników wyścigówek. Przede wszystkim zachwyceni sukcesem „Porsche 2000", ludzie z EA postanowili iść za ciosem. Ich łupem padła epoka lat 1930-1960, które obfitowały w wielkie osiągnięcia techniki motoryzacyjnej i stanowiły o dzisiejszym charakterze tego rynku. Wspaniałe maszyny (często nie znające pojęcia „aerodynamika") przypominały istoty z innego wymiaru i nijak się mają do dzisiejszych puszek. Jako kierowca tych wspaniałych maszyn będziesz mógł wziąć udział, Drogi Graczu, w nielegalnych wyścigach dających spory zastrzyk gotówki dla takiego mistrza tuningu jak Ty. Jak widać dodająca dramatyzmu rozgrywce opcja ulepszania samochodu wreszcie zyskała poklask u mistrzów z EA. Poszerzona zostanie także możliwość ingerencji w parametry wozu, a przez to jego osiągi mogą niebezpiecznie wykroczyć poza zakładane przez producenta minimum. Czym to może grozić, chyba się domyślacie... Poznamy nowe trasy biegnące w pewnej mierze po bezdrożach, ale i wielkie, doskonale oświetlone metropolie staną się areną naszych wyczynów. Oby do zimy, ludziska! ■



■ WYDAWCA **VIRGIN** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

ORIGINAL WAR

Może ta wojna nie będzie aż tak oryginalna, ale z całą pewnością pozostanie krwawa. Czego to my już nie widzieliśmy? Nawet Hot nam nie straszny! Nie, nic nie może nas przerazić czy zaskoczyć. Ale zdarzają się wyjątki. Do nich należy wątek fabularny najnowszego RTS-a rodem z Virgina. W poszukiwaniu nowych złóż energii i zasobów materiałowych ludzie postanowili nie wykonywać żadnych kosmicznych wojaży, ale skoncentrowali się na czasoprzestrzeni. Przerzucili w plejstocen swoich agentów i ci zaczęli nerwowo przetrząsać krainę w poszukiwaniu tak cennych zapasów. Ponieważ ich wysiłki zostały uwieńczone sukcesem, rozpoczęła się inwazja na całego. Bój stoczą m.in. Amerykanie i Rosjanie. W prerenderowanej scenerii z grupą kilkunastu specjalistów będziesz musiał zbudować obóz i przeżyć w świecie mamutów i praprzodków rodzaju ludzkiego. Wydobywanie złóż i walka z konkurencją całkowicie odmienią oblicze planety. Ciekawe, czy twórcy gry słyszeli o konsekwencjach takiego motania w przeszłości? ■



ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Konkurs „Majesty":
Wspaniałą grę „Majesty" otrzymują: Mieczysław Michalczewski, Gdynia; Tadeusz Kempa, Gardawice; Kamil Jeglikowski, Nowe Miasto; Stanisław Chodkowski, Warszawa; Szczepan Jakubowicz, Iwonicz; Paweł Bielec, Warszawa; Paweł Jachowicz, Warszawa; Stefan Brodski, Wałbrzych; Andrzej Walicz, Gdynia; Janina Bońska, Mielno.
A nagrody niespodzianki pojadą do: Andrzeja Tusińskiego ze Starachowic i Marka Michalskiego ze Świętochłowic.

Konkurs „Lemmingi: Rewolucja":
Zwariowane przygody małych, pociesznych zwierzaków uradują w tym miesiącu: Olę Kostrzewską z Warszawy, Łukasza Poncyliusza z Piaseczna, Arkadiusza Stefaniaka z Turowa Pomorskiego, Olafa Artymiuka z Warszawy, Mariusza Balcerka ze Stęszewa, Annę Maciąg z Gdyni, Leszka Wójcika ze Skierniewic, Łukasza Domagałę z Brwinowa, Ilonę Wojtaszczyk z Przeciszowa, Piotra Respondka z Wrocławia.
Zaś nagrody niespodzianki dostaną: Przemysław Tomasik, Żywiec; Kamil Turecki, Choraszcz; Przemysław Jankowski, Ślesin; Sebastian Grzełak, Pieszyce; Zbigniew Górnik, Wałbrzych; Mariola Piechocka, Legnica; Elżbieta Augustyniak, Bodzanów; Bartosz Winiarski, Gdynia; Stefan Dytrycki, Konin; Anna Kluska, Opole.

Konkurs „Shogun: Total War" i „Daikatana":
Wielką nagrodę w konkursie IM Group - miesięczny kurs Aikido przypadł w udziale Kamilowi Kubiakowi z Warszawy. Poza gratulacjami mamy dla laureata informację - prosimy o telefoniczne skontaktowanie się z firmą IM Group pod numerem telefonu (022) 642 27 68 (lub 66) wew.38.
Grę „Daikatana" wysyłamy: Kamilowi Masztalerzowi z Krzeszowic; Łukaszowi Kudzieli z Oświęcimia; Dawidowi Petrychowi z Gliwic.
Grę „Shogun" wysyłamy: Pawłowi Augustynowi z Łęków Górnych; Łukaszowi Bryckiemu z Mielna, Grażynie Błaszczyk z Wołomina.

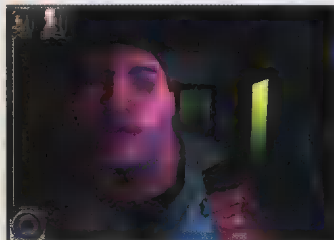
■ WYDAWCA **PLAY-IT** ■ PRODUCENT **RED STORM** ■ PREMIERA **GWIAZDKA**

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Nic o niej nie było wiadomo. Aż do teraz.

I może się okazać, że „Freedom: First Resistance" sprawi prawdziwą niespodziankę wszystkim fanom przygodówek akcji. Tym razem będziemy mogli się spotkać z tak ukochanymi przez duet z serialu „X-Files" najeźdźcami z kosmosu. Te poczwary zamierzają skolonizować naszą małą, śmierdząca planetę (widocznie narzekają na brak cuchnących wysypisk śmieci), a my oczywiście zrobimy wszystko, by podstawić im nogę w tym wyścigu o władzę. Gra zostanie zaprezentuje nam sposób rozgrywki w środowisku 3D i pozwoli nie tylko na rozwiązywanie kolejnych zagadek, ale także na prawdziwą walkę a'la „Thief 2"! Dzięki wprowadzeniu tego elementu może wreszcie będziemy mieli przygodówkę akcji z prawdziwego zdarzenia, a nie jakieś lukrowane kawałki. Obiecano nam dynamiczny bój z uwzględnieniem cech walczących bohaterów. Ponieważ zaś Red Storm stoi za takimi megaprodukcjami jak „Rogue Spear", warto się będzie bliżej przyjrzeć temu bobasowi, który tak niepostrzeżenie wychynął się z pieluszek. Kto wie, może nawet zdusi jakie węże? ■





ze świata

■ „Soldier of Fortune" pojawi się niezabawem w wersji Gold! Gra zostanie powiększona o około dwadzieścia świeżutkich leveli i poznamy w czasie rozgrywki zupełnie nowych ludzi.

■ We wrześniu maniacy boskiej „Age of Empires 2" doczekają się znacznego wsparcia od strony producenta tej gry – Microsoftu. Powinien wówczas ukazać się wielce obiecujący dodatek, pozwalający pograć pięcioma nowymi narodami (m.in. Majowie, Hunowie, Hiszpanie).

■ Jak już wcześniej wspomnieliśmy Lara Croft ma niebawem odnaleźć swe powołanie na srebrnym ekranie, teraz jednak doszły nas plotki dodające nowe szczegóły. Pierwszy z filmów ma być pełen zjawisk nadnaturalnych, a drugi dopiero przeniesie wszystkich fanów krągłości pani archeolog pod ziemię.

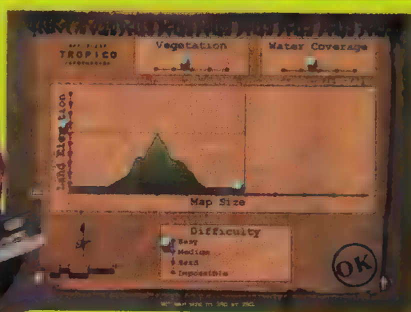
TROPICO

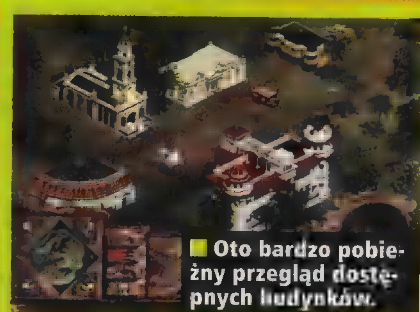
Zostań dyktatorem na karaibskiej wyspie. Zajmij się równomiernym rozwojem społeczności. Idź w ślady Fidela Castro i innych wielkich poprzedników. Viva La Revolution!

Tropico? A cóż to jest? W kilku słowach - nowatorska gra strategiczna, w której wskakujemy w skórę dyktatora na jednej z karaibskich wysp. Któż z nas w młodości nie marzył o wyprawie na równik, kto nie słyszał o bananowych republikach? Chłopaki z PopTopu przenieśli się z torów kolejowych właśnie w gorące rejony podzwrotnikowe.

Gra, nad którą pracują, zabierze nas w lata pięćdziesiąte - czasy zimnej wojny. Poznamy życie dyktatora, codzienne wybory pomiędzy napełnieniem żołądków obywateli, pilnowaniem finansów państwa oraz utrzymywaniem bezpiecznej rezerwy na prywatnym koncie w Szwajcarii. Od momentu wyboru osobowości naszego samowładcy oraz ustawienia parametrów klimatycznych i rozmiaru wyspy, zaczynamy rządy nad grupką około dwudziestu osób, by wraz z upływem czasu poprawiać byt nawet pięciu setkom Tropikan. Populacja zarządzanego kraju będzie się



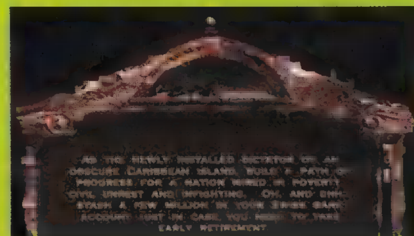


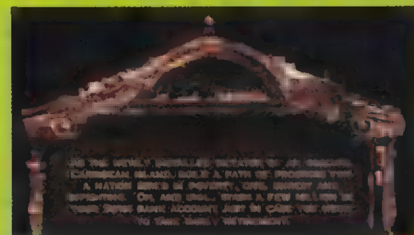


Oto bardzo pobieżny przegląd dostępnych budynków.

TECHNIKALIA

Gra będzie wykorzystywała mocno zmodyfikowany engine graficzny S3D znany poprzednio z „RailRoad Tycoon 2", działać będzie w rozdzielczościach od 800x600 (lub nawet od 640x480) do 1600x1200 pixeli w 32-bitowym kolorze. „Tropico" zostanie wydane na PC oraz Apple Mac, nieco później pojawi się wersja na Dreamcast.



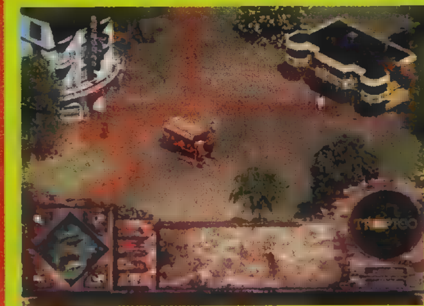


Monumentalne budowle zżarte równikowym deszczem i odwiecznym brakiem kasy na remonty. Kocham tę republikę!

POP-CO?

PopTop Software Inc. zostało założone w 1993 roku przez Phila Steinmeyera, który po dziś dzień szefuje tej ciekawej grupce programistów. Zespół składa się z 10 osób, zaś za główną kwaterę służy im miasteczko Fenton w stanie Missouri (USA). Wśród dokonań PopTopu znajdziemy takie hity jak: „Heroes Of Might & Magic I i II" oraz przebojową strategię o budowie sieci dróg żelaznych - „RailRoad Tycoon 2", plus dodatki (od 1998 roku sprzedano w sumie grubo ponad pół miliona kopii gier spod znaku „RRT"). O swej firmie Phil mówi z dumą: „Skład raczej się nie zmieni w najbliższym czasie. W dalszym ciągu jesteśmy zapaleńcami. Każdy z nas kocha gry i jest podekscytowany możliwością pracy nad nimi".





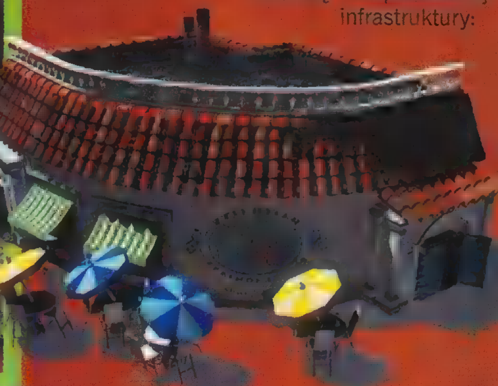
składać po połowie z kobiet i mężczyzn. Każdy z obywateli w „Tropico" będzie posiadał własną osobowość, historię, pracę, dom, no i swoją „drugą połowę". Oczywiście nie wszyscy pracują... Pojawią się więc dzieci, matki na „bezterminowym urlopie wychowawczym", bezrobotni, armia emerytów czy też inne grupy społeczne rzadko (jeśli w ogóle) goszczące w grach komputerowych. Z powodów technicznych większość profesji będzie podzielonych na typowo męskie i żeńskie. Męska część ludności w grze będzie mogła pracować jako górnicy, bankierzy, dokerzy i księża, zaś na kobiece barki spadną takie zawody jak: nauczycielka, lekarka, dziennikarka, dama lekkich obyczajów czy... szpieg. Kilka zawodów (robotnik w fabryce czy farmer) będzie mogło być wykonywanych przez obie płcie, podobnie będzie z niezatrudnionymi. Gracz jako dyktator, nie będzie mógł jednak wyjść z pałacu na spacer. Zamiast pałętać się bez potrzeby po okolicy, ma w grze inne rzeczy do zrobienia. Najważniejszą chyba cechą różniącą „Tropico" od dzisiejszych gier strategicznych jest brak sytuacji konfliktowych. Nie będzie tu miejsca na wojny z innymi państwami, a jedyne pobrzękiwanie szabelką sprowadzi się do pacyfikacji niesfornych mieszkańców lub partyzantów. Do tłumienia zamieszek będzie niezbędna





armia, jednak poza granicami kraju nie znajdzie ona zastosowania. Kontakty z innymi nacjami ograniczają się do handlu oraz politycznych intryg z dwoma gigantami ówczesnego świata - USA i ZSRR. Zgrabne wybory oraz tłumy turystów mogą doprowadzić wyspę do rozkwitu, a gracza, do zebrania pokaźnej fortuny na tajnym koncie.

Bogactwo wyspy zależne jest od dwóch głównych źródeł: eksportu dóbr oraz turystyki. Od czasu do czasu prawdopodobnie trzeba będzie skorzystać z pomocy zagranicznej, ale lepiej polegać na własnych zasobach. Na wyspie będzie można „rozporządzać się" ze złożami złota, srebra, żelaza, cyny oraz klejnotów. Zasoby te zamiast trafić od razu na eksport, mogą przejść obróbkę w krajowych fabrykach i dopiero wówczas zostać sprzedane po wyższych cenach. Podobnie z rolnictwem - zboża, tytoń, trzcina cukrowa czy inne produkty mogą zostać sprzedane od ręki lub po przetworzeniu. Nie warto jednak eksportować całych zapasów zboża, bowiem głodny lud jest bardziej skory do niepokojów. Turystów trzeba z kolei zachęcić do odwiedzin poprzez budowę odpowiedniej infrastruktury:



WYWIAD: DYKTATOR PHIL

Wywiad z założycielem PopTop Software i szefem projektu „Tropico", który specjalnie dla Was przeprowadził Bartek „PopeCorn" Forster, twórca najlepszej w Polsce strony internetowej poświęconej „Railroad Tycoon 2" - www.rrt2.aim.pl

Gry Komputerowe: Gratuluję ogromnego sukcesu komercyjnego „RailRoad Tycoon 2" oraz „Expansion Packa". Świetnie, że nie spoczęliście na laurach i za niecały rok zobaczymy kolejną Waszą grę. Czy mógłbyś przybliżyć ideę „Tropico"? Co skłoniło Was do rozpoczęcia prac nad właśnie takim rodzajem gry?

Phil Steinmeyer: Chcieliśmy zrobić coś innego - byliśmy nieco wypaleni w temacie pociągów. PopTop zajmuje się tworzeniem gier strategicznych, ale nie chcemy iść w kierunku klonów „C&C". Od lat kołatała mi się po głowie idea gry w stylu „Tropico". W zasadzie miałem taki pomysł mniej więcej w tym samym czasie, gdy zdecydowaliśmy się na „RRT2". Wydawca stwierdził jednak, że wątek pociągów będzie „bezpieczniejszy" od „Tropico". Po sporym sukcesie „RRT" nadal nikt nie stworzył nic w stylu „Tropico", więc mogę realizować swój, wciąż jeszcze nowatorski projekt. Debatowaliśmy również nad ewentualnym wyborem typu gry „1492 - odkrycie nowego świata", ale doszliśmy do wniosku, że „Tropico" będzie ciekawsze.

GK: Sceptycy mogliby jednak powiedzieć: „Czyżby to połączenie „Sim City", „The Sims" i „Civilization"?" Jak skomentowałbyś taki pogląd?

PS: Tak jak powiedziałem, to był pomysł, który błądził w mojej głowie od jakiegoś czasu. Pierwotnie gra miała nazywać się „Banana Republic", ale w USA istnieje sieć sklepów tekstylnych o takiej nazwie i mój prawnik przestrzegł mnie przed takim tytułem. Na 100% zdecydowaliśmy się na „Tropico" w marcu 1999, długo zanim „The Sims" zostało wydane i mniej więcej w momencie, gdy pojawił się „Rollercoaster Tycoon". Miło było się dowiedzieć, że lekkie gry strategiczne nie zawierające przemocy, a skupiające się na ludziach i ich potrzebach, mogą się dobrze przyjąć na rynku. Porównuję „Tropico" do tych gier, ponieważ są sobie dość bliskie, niemniej nie jest mi znana żadna wydana przez ostatnie 5 lat strategia komputerowa, oparta na motywach karaibskich lub latynoamerykańskich, ani w rodzaju budowania i polityki, jakie posiada „Tropico".



GK: Na jak dużym terenie będzie rozgrywała się akcja gry? Czy będzie można samemu tworzyć tereny?

PS: Tereny będą odgrywać ważną rolę w „Tropico". Uprawa ziemi wymaga żyznej gleby, wysokości oraz opadów. Lokalizacja kopalni zależy od rozmieszczenia oraz bogactwa złóż mineralnych. Wycinka drzew wymaga lasów. Wysokość nad poziomem morza wpływa na budowanie, turystykę itd. Standardowa rozgrywka będzie korzystać z losowych map, ale w grze będzie także edytor map podobny do tego z „RRT2".

GK: Jak będzie wyglądać kraj? Masy ziemi otoczone oceanem z miastami i wsiami rozrzuconymi po mapie? Jak będą wyglądały miejscowości? Czy będzie jeden ogólny widok z zoomami (jak w „RRT2"), czy podział na widok taktyczny i strategiczny (jak np. w „Jagged Alliance 2")?

PS: Z reguły będzie to jedna wielka wyspa otoczona wodą. Może być płaska lub górzysta. Miasta będą stanowiły grupki domostw (5-20). Widoki będą podobne do tych z „RRT2", ale z siedmioma poziomami zbliżenia oraz możliwością obracania mapy o 90 stopni w obie strony.

GK: Mówiłeś, że „Tropico" będzie grą o budowaniu. Przypuszczam, że zobaczymy tworzenie państwa i formułowanie polityki. Czy będą możliwe konflikty zbrojne z innymi państwami? Czy realne stanie się zawieranie sojuszy międzynarodowych?

PS: Nie będzie innych nacji - dlatego

też gra została osadzona na wyspie. Nie chcemy, by przerodziła się w grę wojenną. Jedynymi wpływami z poza mapy będą kontakty z USA oraz ZSRR - będzie można z nimi handlować, a oni będą się mieszać w nasze sprawy.

GK: Jak ma wyglądać utrzymywanie władzy w kraju? Czy rewolucja będzie mogła wyrzucić gracza z pałacu? Czy obce siły będą mogły dokonać zamachu?

PS: Gra się kończy w momencie utraty władzy przez gracza. Można ją stracić na kilka sposobów: rewolucja (rebelianci z gór zdobywają pałac), powstanie zbrojne ludu, pucz wojskowych (gdy popadniesz w niełaskę u generałów), przegrane wybory (w demokracji), zabójstwo (jeszcze nie wiem do końca, czy będzie w grze) lub przewrót sterowany z zagranicy (gdy wkurzysz Amerykanów lub Rosjan).

GK: Jak szeroki będzie wybór dostępnych systemów politycznych?

PS: Prawdopodobnie demokracja oraz dyktatorski styl rządzenia. Aczkolwiek dyktatura może być komunistyczna, kapitalistyczna, religijna lub wojskowa... Będzie możliwość zmiany systemu podczas gry.

GK: Czy akcja w „Tropico" będzie się toczyć według jakiegoś ustalonego scenariusza lub kampanii, jak w „RRT2", czy będzie nieograniczona warunkami wygranej (jak na przykład w „SimCity")?

PS: Będzie to mniej więcej jak pomiędzy „Civilization" i „Rollercoaster Tycoon". Nie będzie kampanii. Będzie jednak kilka przygotowanych scenariuszy z określonymi celami (np. Kuba 1959). Będzie też możliwość grania w losowe scenariusze - mogą one mieć cele lub też nie.

GK: OK, trochę techniki... „Tropico" będzie obsługiwane przez zmodyfikowany engine graficzny z „RRT2". Jakie rozdzielczości będą obsługiwane i jak mocny komputer jest niezbędny do przyjemnej rozgrywki?

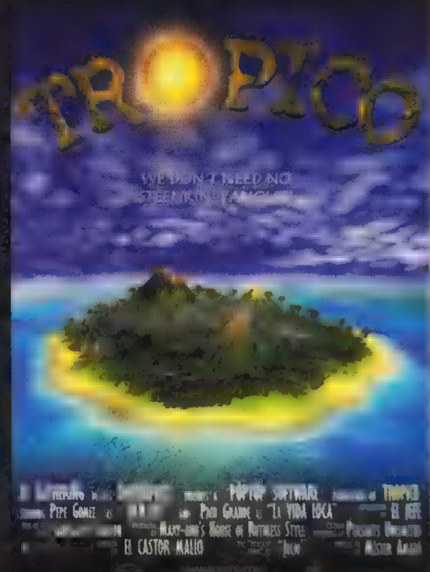
PS: Engine będzie znacznie ulepszony. Będzie używał systemu, który działa w rozdzielczościach od 640x480 do 1600x1200. W „Tropico" jest cztery razy więcej obiektów i obrazów niż w „RRT2". Elementy interfejsu będą proporcjonalne w każdym ustawieniu. Engine przeskalowuje wszystkie detale interfejsu do właściwej rozdzielczości, więc będzie on wyglądał nieźle w każdej, ale z większą ilością szczegółów w wyższych rozdzielczościach. Inna sprawa to akceleracja sprzętowa, alpha blending, anti-aliasing, trójwymiarowe obiekty, animacje ludzi oraz inne wodotryski w grze... Obiecuję, że będzie fantastycznie.

GK: Jakie macie plany na przyszłość? Czy poza „Tropico" pracujecie obecnie nad inną grą?

PS: Teraz skupiamy się wyłącznie nad „Tropico". Z kolei Tremor Entertainment, zewnętrzna firma, zajmuje się przerabianiem „RRT2" na konsolę Dreamcast. Robimy też nieco badań odnośnie naszego następnego projektu, ale jest zdecydowanie zbyt wcześnie, by o tym rozmawiać. Myślę, że powrót do na tory z „RRT3" jest prawdopodobny za jakiś czas, ale jeszcze nie wiem kiedy.

Rozmawiał - Bartek „PopeCom" Farata

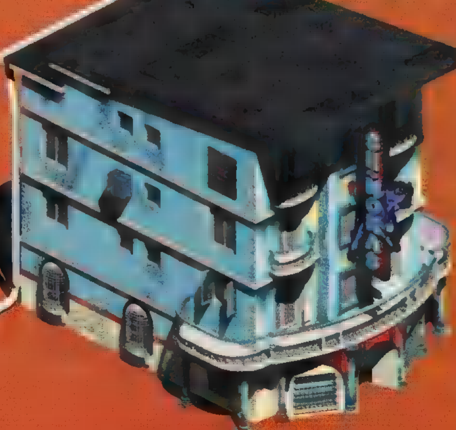
Więcej szczegółów znajdziecie na www.rrt2.com.pl

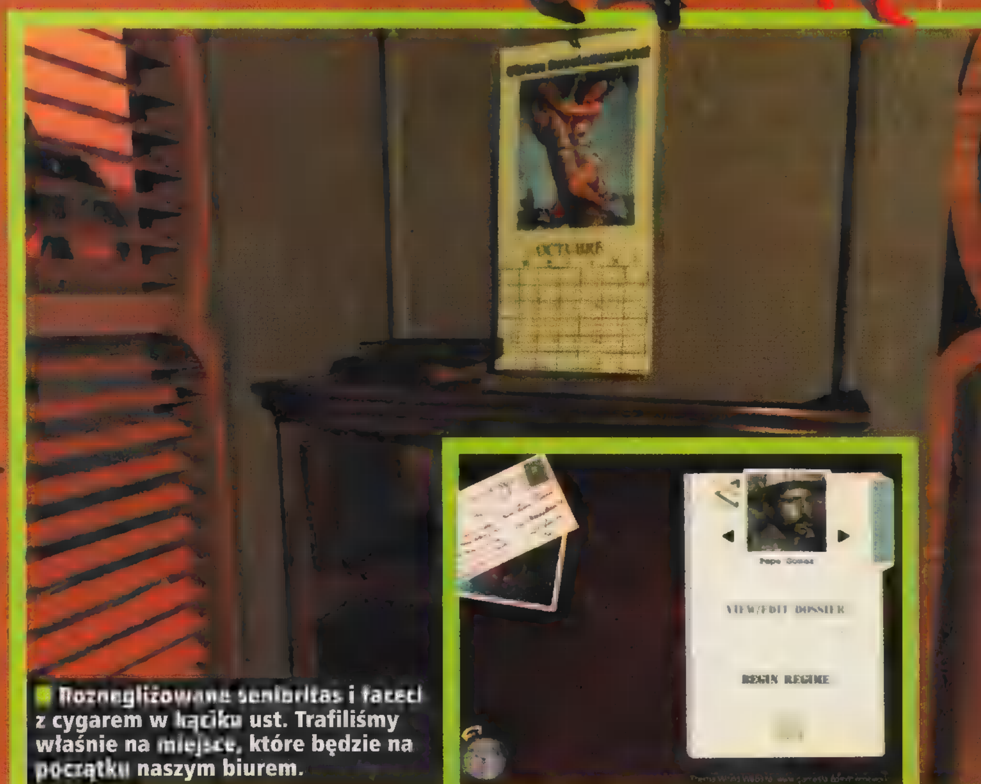




hoteli, uzdrowisk czy pól golfowych. Zadaniem dyktatora będzie pogodzenie tych celów i kierowanie państwem wedle odpowiedniej polityki. Będzie można wybierać między kilkoma systemami politycznymi i odnieść sukces sterując republiką na różne sposoby. Będzie też trzeba uważać, by nie zrazić do siebie obcych potęg lub własnych generałów - szkoda zakończyć życie z kulą w głowie lub spędzać emeryturę za kratkami...

Po raz pierwszy od czasów „Cywilizacji" oraz „SimCity" czeka nas niewojenna gra strategiczno-ekonomiczna wnosząca coś nowego. Warto poczekać jeszcze trochę na „Tropico", bo zapowiada się niesamowity przełom. Możliwość zarządzania własną wyspą oraz prowadzenia polityki zewnętrznej w podobnej skali, nie pojawiła się dotąd na ekranach komputerów. Na dodatek producent okrasza całość fantastyczną, w pełni trójwymiarową grafiką (patrz ramka) z ponad setką renderowanych budynków oraz o połowę mniejszą liczbą zróżnicowanych postaci. A wszystko ma chodzić płynnie na niekoniecznie najnowszych komputerach. Szykuje się zatem nie lada gratka dla każdego szanującego się stratega. Nie co dzień pojawiają się takie gry. Polskim wydawcą gry zostanie firma Play-It, mamy więc szansę na rodzimą wersję. Spodziewana premiera to luty 2001. **POPE-**





Roznegliżowane senioritas i faceci z cygarem w kąciku ust. Trafiliśmy właśnie na miejsce, które będzie na początku naszym biurem.


Nikt chyba nie powiedz że poduszki na ramionach dawno wyszły z mody.

Z2

Wojny robotów od A do Z

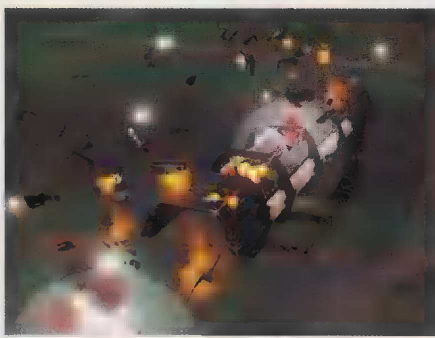
Firma Bitmap Brothers ma bogatą historię. Odkąd pamiętam, jeszcze za czasów kiedy po raz pierwszy na poważnie zacząłem interesować się grami komputerowymi, na pierwszy plan wysuwały się właśnie produkty Bitmap. Jak dziś pamiętam chwile, kiedy jako gniewny piętnastolatek wygłaszałem płomienne tyrady o tym, że ich reputacja jako najlepszego producenta na scenie 16-bitowców jest zupełnie niezasłużona. Jednak zawsze zdawałem sobie sprawę, że moje argumenty brzmią pusto i nieprzekonująco. „Speedball 2" to jedyna futurystyczna gra sportowa, która miała sens i pozwalała przeżyć niezapomniane i ekscytujące chwile. Z kolei „Chaos Engine", dzięki superinteligentnym pomocnikom, dynamicznej akcji oraz zawiłej fabule była dwuwymiarową wersją tego, czym miała być „Daikatana". „Xenon 2" tchnął nowe życie w pionowo przewijane strzelanki, kiedy wszyscy już sądzili, że ten gatunek zmarł śmiercią naturalną.

Wkraczając więc do londyńskiej kwatery głównej Bitmap Brothers, rozmyślam o ich historii. Wszystko dlatego, że od dłuższego czasu nie było w ogóle o nich słychać. Od premiery „Z" ani mru mru. Aż do teraz. Oczywiście wiedzieliśmy, co knują i że pracują nad „Speedball 2100" na jedną z nowych konsol (i mamy nadzieję na konwersję na blaszaki) oraz nad drugą częścią swojego odważnego RTS-a. I to właśnie z powodu tego ostatniego zawitałem w te rejony. Bitmap najwyraźniej są świadomi swojej historii - trudno nie zauważyć, że na jednej ze ścian powiesili niedawno opublikowany przez nas plakat z genealogią gier. Jednak oczywiście najbardziej zależy im na utrzymaniu swojej reputacji. Jest to klasyczny przykład producenta gier, dla którego najważniejsza jest grywalność; ich głównym celem jest przeniesienie dokonań z przeszłości w czasy współczesne i osiągnięcie pełnej harmonii.

Jak więc wygląda ta ewolucja? „Postanowiliśmy rozwinąć ideę gry i nadać jej większe znaczenie nie chcąc ograniczać się jedynie do pokazania dwóch armii robotów walczących bez wyraźnego powodu". Aby tego dokonać, autorzy zaangażowali Chrisa Maule, weterana cieszącej się ogromną popularnością serii, nieodparcie kojarzącej się z silikonowymi implantami. Postawiono mu proste zadanie - „Stworzyć grę pełną humoru, a jednocześnie całkowicie poważną, rozbudowując przy tym element strategiczny. Ma być inteligentniejsza i bardziej dorosła. Nie jest tak zabawna jak „Z", gdyż zmienił się rynek i wszyscy dorośliśmy". Jasonowi udało się również zgrabnie podsumować wszystkie zmiany, jakie zaoferuje gra. „Największe zarzuty pod adresem „Z" dotyczyły tego, że była to bardzo trudna gra. Nie chcemy rezygnować z wyważenia i modelu terytorialnego „Z". Chcąc ją uatrakcyjnić, w większym stopniu popracowaliśmy nad sztuczną inteligencją. Chcieliśmy nie tylko zwiększyć szanse gracza, ale również poprowadzić go.





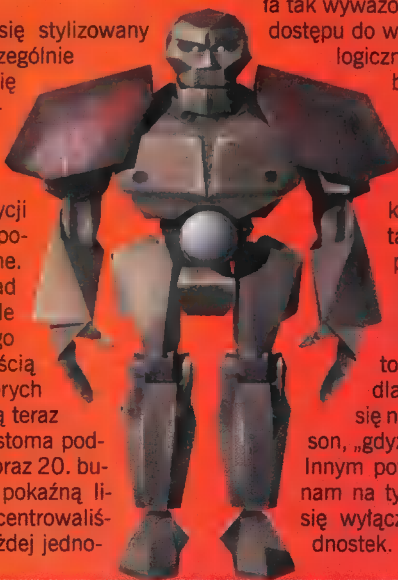




■ Grafików najwyraźniej czeka jeszcze dużo pracy. Ostateczna oprawa wizualna zostanie dodana dopiero po zakończeniu prac na mechaniką gry.

Dołożyliśmy też fabułę i misje, które mają jasno określone cele". Tak, będziemy świadkami triumfalnego powrotu terytorialnego systemu podbojów „Z", ale z wieloma modyfikacjami. Podobnie jak w pierwowzorze, każda mapa podzielona jest na strefy z pojedynczym znacznikiem surowców. Ten, kto zbuduje na nim kopalnię, stanie się zdobywcą danego terytorium i w ten sposób przejmuje kontrolę nad surowcami. Im większy więc kontrolowany obszar, tym większe bogactwo, które można zamienić na czołgi i inne rzeczy potrzebne do prowadzenia futurystycznej wojny. W ten sposób autorzy rozprawiają się z RTS-owym stereotypem, który zazwyczaj każe graczowi koncentrować się na rozbudowie bazy, gromadzeniu surowców w celu wyprodukowania niezwyciężonej armii i ostatecznego rozprawienia się z przeciwnikiem. Zamiast tego „Z" stawia na ciągłe zdobywanie nowych terytoriów i ciągle zmieniające się linie frontu.

Chociaż nie zmienił się stylizowany wygląd bohaterów (szczególnie atrakcyjnie prezentują się Wojownicy ABC), to ich liczba znacznie wzrosła. „Zwiększyliśmy liczebność armii i postanowiliśmy oddać do dyspozycji graczy jednostki lądowe, pojazdy, jak i siły powietrzne. Zastanawialiśmy się nad wprowadzeniem ras, ale zrezygnowaliśmy z tego pomysłu, za co z pewnością będziemy przez niektórych krytykowani. Gracze mają teraz wybór pomiędzy trzydziestoma podstawowymi jednostkami oraz 20. budynkami, co jest dosyć pokaźną liczbą. Jednocześnie skoncentrowaliśmy się nad nadaniem każdej jednostce odrębnego charakteru - pozwoli to graczowi bardziej się z nimi identyfikować. „Kiedy jednostki pojawiają się po raz pierwszy w danym levelu, starają się zaprezentować swoją osobowość i nauczyć czegoś gracza", wyjaśnia Jason. „Oczywiście tak, żeby gracz nie zorientował się. Działa to mniej więcej tak - „Mam tę jednostkę... co można z nią zrobić?"



Podstawę armii stanowią wielkie roboty, którym towarzyszy około 12 jednostek lądowych oraz śmigłowce i odrzutowce. Gra została tak wyważona, że nawet przy uzyskaniu dostępu do wszystkich rozwiązań technologicznych, słabsze sekcje nie stoją bezużytecznie. Na przykład, uzbrojone w wyrzutnie pocisków i rozlokowane w bunkrach roboty stanowią podporę sił obronnych. Z kolei roboty uzbrojone w miotacze ognia doskonale komponują się oddziałach do zadań specjalnych. Autorzy gry zadbali o to, aby wszystko się równoważyło. „Jest to również jeden z powodów, dla których zdecydowaliśmy się na tylko jedną rasę", mówi Jason, „gdyż łatwiej wtedy wyważyć siły. Innym powodem było to, że zależało nam na tym, aby gracz koncentrował się wyłącznie na funkcjonalności jednostek. Zamiast tworzyć je dla sa-

NARZĘDZIA ZNISZCZENIA

■ Lekkie śmigłowce stanowią jeden z najważniejszych elementów współczesnego pola walki. W „Z2" pełnią rolę bezpośredniego wsparcia.



■ Lekkie czołgi to kolejny ważny element każdej armii, oddający dużą szybkość i siłę ognia. W „Z2", bardziej niż w innych RTS-ach, najważniejsza jest mobilność.



■ Wyrzutnie rakiet są niezastąpione przy ostrzale na duże odległości. Wystarczy wysłać kilku obserwatorów na pobliskie wzgórza i zaskoczyć przeciwnika.



■ W zasadzie nie mam najmniejszego pojęcia do czego to służy, ale wygląda groźnie. Dzieciaki, nie bawcie się tym w domu.





Efekty dymne są bardzo skuteczne, podobnie jak wzbijane prze jednostki pancerne chmury kurzu.



Prawdziwe odbicia to kolejne atrakcje engine'u graficznego. Są po prostu cudowne.



mej idei tworzenia, postanowiliśmy skupić się na wydobyciu ich charakteru".

Wielu producentów usiłowało w większym stopniu zróżnicować strony konfliktu, ale z różnym powodzeniem. Bez względu na to, jak atrakcyjnie wizualnie była „Total Annihilation", różnice pomiędzy Core i Arm w większości sprowadzały się do strony wizualnej. Ponieważ mamy w tego typu grach do czynienia z praktycznie identycznymi jednostkami, to zróżnicowanie ich wyglądu jedynie powoduje zamieszanie. Jason zgadza się z tą tezą. „Tylko dwóm grom udało się coś takiego - „Age of Empires" i Ages of Empires II", gdzie system ten działa doskonale, chociaż mamy tu do czynienia bardziej z grą symulacyjną niż grą akcji. Idea ta sprawdziła się również w przypadku „Starcrafta". Jednak ostatecznie autorzy postanowili nie dołączać do grona „rasowych" RTS-ów. „Zadaliśmy sobie po prostu pytanie o prawdziwy stosunek ludzi do ganiających po okolicy obcych", mówi Jason.

Bitmaps nie pracują nie pracują w izolacji - cały czas śledzą wszystkie dokonania konkurencji. „Na E3 oglądałem wiele gier i „Dark Reign 2" to jedyna, która chce dokonać tego samego, co my", ciągnie Jason. „Prawdopodobnie skoncentrowali się na tych samych obszarach. Chętnie w nią zagram. Elegancko przedstawia się również „Ground Control". Tam jednak nacisk położono bardziej na indywidualne pojedynki jednostek. „Warcraft III" wygląda oszałamiająco i widać, że autorzy podjęli w końcu decyzję na temat tego, czym ta gra ma być". Podziw Jasona dla wysiłków Blizzarda ilustruje rozmach wizji „Z2". „Podoba mi się to, co dotąd zrobili, ale muszę stwierdzić, że my pracujemy nad bardziej zwartym projektem, gdyż nasza koncepcja nie zmieniała się. Pracujemy nad nią od dwóch lat, podczas gdy sześć miesięcy temu „Warcraft III" był grą RPG, a teraz jest to „Warcraft II"... w 3D. Najwyraźniej natrafili na problemy, które nam udało się ominąć".

„Z2" zachowuje delikatną równowagę pomiędzy trybem single- i multi-player. „Podział przebiega dokładnie pośrodku", mówi Jason. „Mamy tu pełny system edycyjny, który powinien być dostępny dla każdego i pozwoli innym projektować swoje własne levele. A najlepsze jest to, że opublikowany przez nas system nie będzie w niczym różnił się od tego, którego sami używamy. Jest on skierowany zarówno do społeczności internetowej, jak i do tych, którzy chcą czerpać więcej przyjemności z gry solowej. „Z2" zaoferuje prawdopodobnie tryb potyczek multi-player, ale gracze będą mogli organizować się w drużyny zarówno między sobą, jak wykorzystując mechanizmy sztucznej inteligencji". Cóż więc zaoferuje „Z2", czego na próżno by szukać u konkurencji? Zdaniem Jasona największym atutem jest system terytorialny. „Samo to, że wszystko opiera się na zdobywaniu nowych terytoriów, stawia rozgrywkę w innej perspektywie. Interfejs jest tak prosty, że gracze będą mogli natychmiast rzucić się w wir walki". „Z2" zaoferuje też 30 misji single-player, które rozgrywają się w sześciu graficznie imponujących światach. Do dyspozycji będziemy też mieli 20 scenariuszy multiplayer. Najważniejsze jest jednak to, że „Z2" stanowi jeden z elementów renesansu RTS-ów, który możemy od jakiegoś czasu zaobserwować. „Mam wrażenie, że wiele ostatnio opublikowanych RTS-ów straciło swoją tożsamość. Nie wnoszą nic nowego. Tymczasem „Z2" została zaprojektowana z myślą o tym, aby zachowywać się jak rasowa gra, a nie typowa symulacja. Mam nadzieję, że inni dostrzegą zalety tego rozwiązania i zmienią swoje podejście do tworzenia gier. W wielu przypadkach mamy do czynienia z rozumowaniem typu: „no to jaką grę teraz stworzymy? FPP? Dobra. Robimy kolejną strzelankę, która nie wnosi nic nowego". To samo dzieje się z RTS-ami i innymi gatunkami". Na koniec chciałbym podzielić się jeszcze jednym spostrzeżeniem. Zazwyczaj dopiero kiedy producent jest niemal gotowy do wypuszczenia swojego dzieła, pozwala dziennikarzom w pełni pobawić się grą. Natomiast gdy do premiery jest jeszcze sześć miesięcy, pokazuje się nam jedynie rozwiązania technologiczne i najważniejsze opcje. A nawet, jeśli możemy sami spróbować swoich sił, to na pół roku przed premierą większość gier jest jeszcze w proszku. Tymczasem w tym przypadku miałem możliwość samodzielnego przejścia całego kompletnego levelu. I okazało się, że nawet mimo nie do końca dopracowanych jeszcze mechanizmów sztucznej inteligencji oraz niedoskonałości grafiki, „Z2" dostarczyła mi wiele uciechy, co jest nieco dziwne, znając mój stosunek do sztampowych produkcji spod znaku RTS.

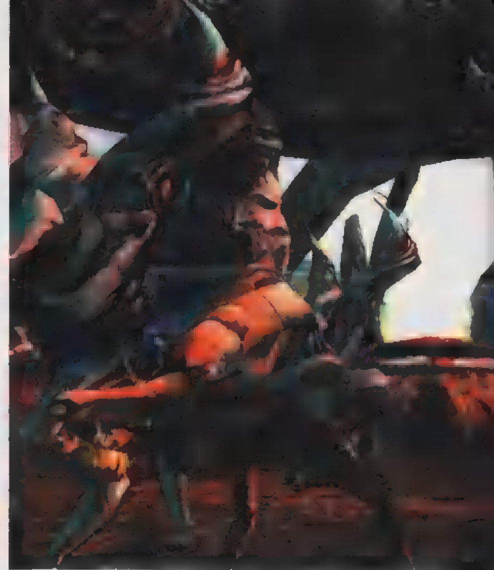


Liczy się grywalność i „Z2" stanowi tego doskonały przykład. **KIERON GILLEN**

„MAMY TU PEŁNY SYSTEM EDYCYJNY, KTÓRY POWINIEN BYĆ DOSTĘPNY DLA KAŻDEGO I POZWOLI INNYM PROJEKTOWAĆ SWOJE WŁASNE LEVELE"

SACRIFICE

Shiny nie zamierza zostawić „Messiaha" w spokoju.





Wykorzystując tę samą technologię skalowania, która zadebiutowała w „Messiahu", „Sacrifice" umożliwia jednoczesne wyświetlanie setek postaci.

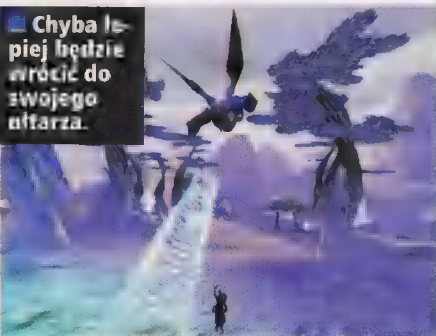
- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Shiny**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **Gwiazdka 2000**
- Przewidywane wymagania: **PII 300, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.sacrifice.net**

Ich „Messiah" powinien był rządzić niepodzielnie. Jednak okazało się, że trudno nad nim zapanować, a system sterowania może wystawić na ciężką próbę cierpliwość świętego. Grze nie pomogła również wielokrotnie przesuwana data premiery.

Jednak, chociaż „Messiah" nie zrewolucjonizował gatunku przygodówek akcji TPP, to jednak narobił smaku na jeszcze lepsze rzeczy w przyszłości. I tak, w następnym projekcie Shiny - grze „Sacrifice", odnajdujemy znaną już technologię skalowania, jak również wykręcony motyw religijny, który wzbudził tyle emocji wśród co bardziej purytańsko nastawionych krytyków.

Tutaj jednak podobieństwa się kończą, gdyż „Sacrifice" jest dla „Messiaha" tym, czym „Messiah" był dla innego słynnego dzieła Shiny, „Earthoworma Jima". Tak więc znikły monotonne wnętrza magazynowe, linearna struktura leveli oraz mało zróżnicowana rozgrywka. Pracując nad „Sacrifice", autorzy wrócili do korzeni i stworzyli zupełnie nową wizję strategii czasu rzeczywistego godną XXI wieku.

Jak wszyscy, którzy mieli okazję zapoznać się z „Sacrifice" w czasie niedawnych targów E3 mogą zaświadczyć, nową produkcję Shiny trudno jest jednoznacznie zaszufladkować. Mamy tu do czynienia po części ze strategią czasu rzeczywistego, po części z przygodówką akcji TPP, a także z RPG I wszystko to tworzy oszałamiającą graficznie, niezwykle wciągającą i ogromnie złożoną całość. Krótko przybliżając fabułę, pięciu bogów sprawuje kontrolę nad wyspiarską krainą. Gracz wciela się w postać jednego z pięciu magów, którzy służą wspomnianym bóstwom i, jak sugeruje tytuł, muszą swoim panom składać ofiary, dzięki czemu uzyskują nowe czary. Im więcej istot złożymy w ofierze, tym bardziej wzbogacamy nasz arsenał



Chyba lepiej będzie wrócić do swojego ołtarza.

SZUKASZ AKCJI?

Dynamiczna akcja w „Sacrifice" może czasami sprawia wrażenie chaotycznej, ale autorzy zastosowali kilka przyjaznych dla użytkownika sztuczek, które porządkują nieco ten chaos. Najbardziej przydatną jest niewątpliwie skaner (prawy dolny róg), który umożliwia podglądanie zarówno własnych, jak i wrogich stworów oraz zapoznanie się ze stanem terenu. Ponieważ forma wyspy ulega ciągłym zmianom, warto wiedzieć, gdzie znajdują się ogromne czeluście gotowe pochłonąć nasze stwory oraz gdzie można znaleźć ołtarz przeciwnika.





W życiu nie przyszłoby mi do głowy, że to będzie strategia.



Obrazki nie oddają wizualnego piękna zaklęć. To trzeba zobaczyć!

i tym więcej krzywd możemy wyrządzić wrogim magom i ich poddanym. Porównując do podstarzałego już nieco RTS-a „Magic & Mayhem", możemy albo wykorzystać w walce zamieszkujące wyspę istoty, lub załatwiać wszystko własnoręcznie. Jednak regularne składanie ofiar jest niezbędne do gromadzenia najpotężniejszych zaklęć. Podobnie jak w ciągle przekładanej grze „Giants" firmy Planet Moon, pięciu magów będzie bezpośrednio wpływało na ukształtowanie terenu - albo niszcząc go czy to tworząc bezdenne czeluście, które połykać będą przeciwnika. Najbardziej imponujące są trzęsienia ziemi przypominające ogromne lądowe tsunami oraz potężne wulkany wyrzucające z kraterów niszczące kule ognia.

„PIERWSZE PRÓBY Z ZAKLĘCIAMI POŚWIĘCIMY NA PODZIWIANIE OSZAŁAMIAJĄCYCH ZNISZCZEŃ, JAKICH SĄ W STANIE DOKONAĆ"

Podobnie jak w „Giants", efekty te są tak olśniewające graficznie, że pierwsze z nimi próby poświęcimy na podziwianie oszałamiających zniszczeń, jakich są w stanie dokonać. Biorąc jednak pod uwagę szybkie tempo gry, tracenie czasu na podziwianie swoich niszczycielskich dokonań nie jest najlepszą drogą do odniesienia zwycięstwa.

Jedyną receptą na sukces jest zignorowanie rozgrywającego się przed naszymi oczami spektaklu i przełączenie się w tryb pierwszej osoby - szczególnie w gorączkowym trybie multi-player. Na ekranie mogą znajdować się jednocześnie setki stworów - głównie dzięki technologii skalowania, która zmniejsza liczbę wielokątów bardziej oddalonych obiektów. W efekcie, szybkość rzadko spada poniżej 20 klatek na sekundę.

Co prawda historia Shiny nie jest jednym ciągłym pasmem sukcesów i nie możemy zapominać, że ciągłe opóźnienia „Messiaha" sprawiły, że nie był on w końcu aż tak przełomowy, jak się spodziewaliśmy (a szkoda). Jestem jednak pewien, że autorzy wyciągnęli z tego wnioski. Jeżeli „Sacrifice" doczeka się premiery przed końcem tego roku (a wszystko na to wskazuje), z łatwością spełni pokładane w niej nadzieje. **MATTHEW PIERCE**

(NIE)NATURALNY ŚWIAT

Zaklęcia w „Sacrifice" stanowią najbardziej imponujące efekty specjalne, jakie dane nam było kiedykolwiek oglądać w grach na PC. Przy ich tworzeniu autorom przyświecała nie tylko chęć popisania się - każde może być niezwykle użyteczne, jeżeli użyte zostanie w sprzyjających okolicznościach



Lightning i Tornado mają bardzo destrukcyjne działanie. Szczególnie duży zasięg Tornada sprawia, że przeciwnikom trudno jest uciec przed jego niszczycielską siłą.



Wyrzucający ogniste kule Wulkan jest bardzo kapryśny i może zarówno zniszczyć wroga, jak i naszą własną armię, gdyż z krateru wyrzuca we wszystkie strony kule rozpalonej lawy.

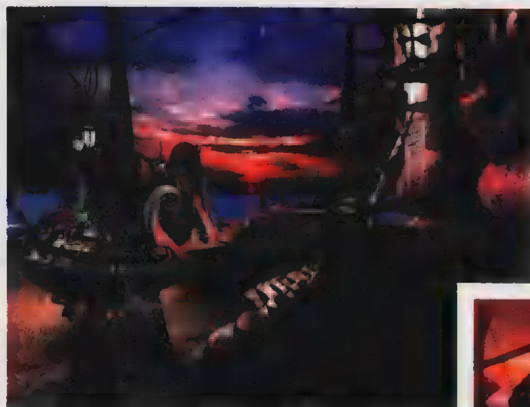


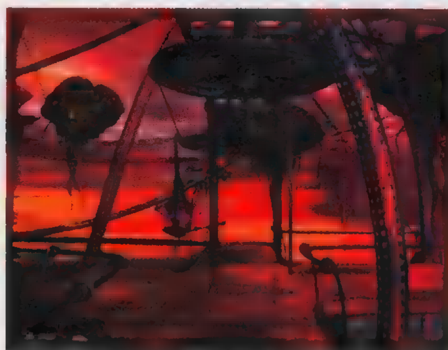
Bóg niezgody, Charnel, jest paskudną istotą. Jego specjalnością jest ogień: spopielanie wrogich magów w kręgu ognia jest najlepszym sposobem zaskarbienia sobie jego łask.

SCHIZM

Wszyscy producenci gier podążają równym krokiem w stronę pełnego trójwymiaru. Nie licząc kilku schizmatyków, oczywiście.







Jak widać z poniższych screenów ludziom z LK Avalon nie brakuje wyobraźni.



- Wydawca: **LK Avalon**
- Producent: **LK Avalon**
- Gatunek: **Przygodowa**
- Premiera: **Jesień 2000**
- Przewidywane wymagania: **PII 300, 32MB RAM, 200 HDD, DVD lub CD-ROM**
- Kontakt: **www.schizm.com**

Nie da się tego ukryć. „Schizm" będzie projektem gigantycznym i stwierdzi to każdy, kto choć chwilę miał możliwość bliższego obcowania z tą przygodówką. Weźmy pod uwagę samą objętość - nie zawsze pojawia się produkcja, dla której warto posiadać czytnik DVD. „Schizm" będzie w ten sposób jedną z pierwszych gier tak naprawdę wykorzystujących możliwości nowej technologii.

Cały program zajmuje około 9GB, co może wydać się początkowo szokujące, a bardziej zrozumiałe w momencie, gdy przez chwilę pospacerujemy po przebogatych, wyrenderowanych z olbrzymią pieczołowitością i rozmachem krajobrazach obcej planety. Oczywiście wersja dyskowa (CeDekowa) jest również planowana, jest więc szansa, że objętościowy rekord poprzedniej gry twórców „Schizma" - „Reah" (6 krążków), zostanie i tym razem pobity.

Ludzie z rzeszowskiego (Polska-Europa-Świat) Avalonu mają doświadczenie w tworzeniu gier komputerowych. Osobiście pamiętam chwile spędzone nad strzelanką „Misja" na małe Atari 65XE. Później byli autorami jeszcze kilku mniej lub bardziej wartościowych pozycji na małe komputery i Amigę, aby powrócić w wielkim stylu na rynek PC z dwukompaktową przygodówką opartą na motywach filmu „Seksmisja" - „A.D. 2044". Otworzyła im ona wrota do zachodnich wydawców i ich wsparcia tak, że następna gra, podobna w założeniach graficzna przygodówka a'la „Myst" - „Reah", mogła poszczycić się już znacznym zaawansowaniem technologicznym i wysoką jakością. Po wydaniu „Reah" przez dwa lata z Rzeszowa nie wyciekały żadne informacje, my jednak wiedzieliśmy o opracowywanym nowym projekcie i niecierpliwie oczekiwaliśmy na pierwsze grywalne efekty.

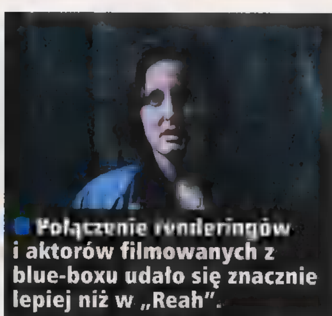
„NAJNOWSZA GRA AUTORÓW Z RZESZOWSKIEGO AVALONU ZAPOWIADA SIĘ INTRYGUJĄCO"

Dziś, gdy data premiery „Schizma" już z dużym prawdopodobieństwem ustalona została na początek jesieni, możemy przedstawić Wam wszystkie szczegóły. Scenariusz gry jest efektem współpracy dwóch znakomitych pisarzy s-f - Polaka Tomasza Kołodziejczaka oraz Australijczyka Terryego Dowlinga (patrz ramka). Zabierają oni nas w podróż w rok 2083. Ludzkość rozpoczęła wreszcie swą kosmiczną Odyseję, natrafiając od razu na nie lada zagadkę. W jednym z pobliskich systemów planetarnych odkryto Argilusa, planetę pod wieloma względami podobną

FANTASTYCZNY DUET

Nad fabułą „Schizma" pracuje od dwóch lat dwóch pisarzy fantastyki. Terry Dowling jest jednym z najbardziej znanych i cenionych autorów australiskich. Szerszej publice znane mogą być jego książki „Rynosseros", „Wormwood" oraz szereg opowiadań z gatunku s-f, fantasy, horroru (ostatnio mocno „trącącego" gotykiem). Jest również znanym dziennikarzem i krytykiem literackim. Tomasz Kołodziejczak to młody polski pisarz s-f. Nasi Czytelnicy znać go mogą przede wszystkim jako autora powieści „Kolory Sztandarów", za którą w 1996 roku otrzymał nagrodę im. Janusza A. Zajdla. „Udziela się również na łamach szeregu pism (m.in. „Voyager", „Magia i Miecz") oraz fanzinów

do Ziemi i, co ważniejsze, prawdopodobnie zamieszkałą. „Prawdopodobnie", gdyż nikt żadnego przedstawiciela obcych nie widział. Pozostały po nich tylko opuszczone miasta, fabryki, tajemnicze konstrukcje i działające mechanizmy. Zagadkowe zniknięcie pierwotnych mieszkańców Argilusa szybko przyciągnęło nań szereg ekip badawczych. Na planetę zaczęli przybywać również żądni przygód podróżnicy i odkrywcy. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że także i oni wszyscy, pewnego pięknego dnia... zniknęli. Gracz dostaje pod swą kontrolę dwóch młodych pilotów podrzędnego statku transportowego, dowożącego masło, margarynę i jogurty dla ziemskiej kolonii. Tego feralnego dnia lądują oni na Argilusie. Wszystkie systemy odmawiają nagle posłuszeństwa i nasi bohaterowie nie mają innego wyboru, jak tylko wyjść na zewnątrz i po raz kolejny zmierzyć się z nieznanym. A my wraz z nimi.


Połączenie renderingów i aktorów filmowanych z blue-boxu udało się znacznie lepiej niż w „Reah".

„Schizm" pod wieloma względami przypomina swego poprzednika i prawie idealnie daje się wpasować w nurt przygodówek „mystopodobnych". Tajemnicza pustka, wyludnione fantastyczne krainy i wiele zagadek, które staną nam na drodze. Wszystko to buduje odpowiedni klimat, który znajduje wśród wielu graczy zagorzałych zwolenników (ja też do nich należę). Akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, poruszając się po wyrenderowanych lokacjach. Niestety, pierwszy kontakt z grą uświadamia nam, iż autorzy, poza wyższą jakością renderingów i bogactwem scenografii, nie posunęli się od czasów „Reah" zbyt daleko do przodu na ścieżce galopującej technologii. W przeciwieństwie do chociażby gier z Cryo („Atlantis 2", „Faust", „Aztec"), nadal nie mamy możliwości swobodnego obrotu głową. Spojrzeć „w dół" lub „w górę" możemy jedynie w tych tylko miejscach, gdzie przewidzieli to ich projektanci. Owszem - najazdy i przejazdy kamery w licznych wstawkach robią naprawdę wielkie wrażenie, jednak w dzisiejszych czasach może to już nie wystarczyć. Sytuację poprawia nieco śmiałość i rozmach projektantów. Żyjące, organiczno-metalowe statki, unoszące się w powietrzu miasta-balony, pnące się do góry wyrafinowane konstrukcje skalne - wszystko to urzeka naszą wyobraźnię i przywodzi na myśl najlepsze prace grafików i ilustratorów książek fantasy i s-f.

Od strony oprawy dźwiękowej spodziewać się można pełnego profesjonalizmu. O tym, jak wiele znaczy odpowiednie udźwiękowienie gry, i że Polacy opanowali tę sztukę do perfekcji, przekonaliśmy się już przy „Reah". „Schizm" pod tym względem nie będzie odstawał od pionu, mam jedynie cichą nadzieję, że tym razem będzie można odsłuchać klimatyczną muzykę z gry w domowej wieży czy samochodowym odtwarzaczu. Na koniec słów kilka o zagadkach, które przecież w grach tego rodzaju stanowią jeden z głównych, podtrzymujących całość filarów. Wspomniana już dziś Cryo poszła nieco w ilość, zasypując nas taśmowo kolejnymi tytułami, co z kolei odbiło się na jakości i pewnej sztampie fabuły i łamigłówek. Twórcy „Schizm" tego błędu popełnić nie powinni, tym bardziej że ich gry zawsze wymagały sporej gimnastyki umysłowej. Zgodnie z obietnicami, czeka nas duża różnorodność zadań - od prostych puzzli, układanek z dopasowaniem elementów, przez zagwozdki matematyczne, wymagające uświadomienia sobie pewnych praw fizyki i mechaniki, do podstawowych dla przygodówek zależności - „weź przedmiot i użyj". Większe pole do popisu daje fakt, iż sterować możemy niezależnie dwiema postaciami, a każda jest w stanie rozwiązywać zagadki w dowolnej kolejności. Wpłynie to z pewnością na nieliniowość scenariusza.

Najnowsza gra autorów z LK Avalon zapowiada się intrygująco. Czy jednak poradzi sobie z konkurencją, szczególnie owianym już legendą „Myst 3:Exile"? Wkrótce się o tym przekonamy - oczekujcie recenzji „Schizm" w jednym z najbliższych numerów. **GOLDEN**


Momentami „Schizm" może przypominać klimatem „Fallouta".

SYDNEY 2000

Odrobina sportu na lato.



Kanadyjski sprinter? Chyba wiemy, czym to się skończy.





KAŻDY JEST ZWYCIĘZCĄ

No, niezupełnie. Są to przecież Igrzyska Olimpijskie i w każdej dyscyplinie może być tylko jeden złoty medalista. Tryb Olympic wymaga od gracza starannego wytrenowania swoich zawodników w ramach przygotowań do Igrzysk, poprzez wzięcie udziału w turniejach i żmudne treningi. Zawodnicy, w miarę jak rośnie ich wytrzymałość, siła i morale, zmieniają swój wygląd.





Chyba możemy wybaczyć pewne niedostatki garderoby.



- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Attention To Detail**
- Gatunek: **Sportowa**
- Premiera: **Wrzesień**
- Przewidywane wymagania: **PII 266, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.eidos.co.uk**

Igrzyska Olimpijskie zawsze przywodzą mi na myśl wspomnienia z młodości. Typowe dżdżyste lato przyczyniało się do tego, że spędzałem długie wieczory oglądając zawodników z całego świata walczących zaciekle o sławę i medale. Gdzie indziej można oglądać pływanie synchroniczne obok boksu i - po raz pierwszy w tym roku - plażowej siatkówki?

Zapewne nie jest dziełem przypadku, że firma Eidos chce wypuścić „Sydney 2000" tuż przed rozpoczęciem prawdziwych igrzysk. Dzięki oficjalnej licencji MKOl., „Sydney 2000" ukaże się w wersjach na wszystkie możliwe platformy i pozwoli graczom wziąć czynny udział w wielu olimpijskich dyscyplinach. Będzie ich w sumie dwanaście, włączając w to typowe konkurencje lekkoatletyczne (sprint na 100 metrów, 110 metrów przez płotki, rzut oszczepem, rzut młotem, skok wzwyż, trójskok) oraz wybór bardziej ezoterycznych dyscyplin (strzelanie do rzutek, podnoszenie ciężarów, skoki do wody z 10-metrowej wieży, sprint kolarski, pływanie na sto metrów stylem dowolnym oraz slalom kajakowy).

„GRACZ BĘDZIE MÓGŁ WYBRAĆ 12 SPORTOWCÓW I PRZYGOTOWAĆ ICH DO WYWALCZENIA ZŁOTYCH MEDALI"

Jak można się spodziewać, gra zaoferuje tryb zręcznościowy, gdzie gracz znajdzie się od razu w finale wybranej konkurencji; szczególnie atrakcyjnie będzie prezentować się to w trybie multi-player, gdzie ośmiu potencjalnych następców Linforda Christie będzie walczyło o punkty. Bardziej intrygującym aspektem (przynajmniej z punktu widzenia gracza-samotnika) jest tryb „Olympic". Tutaj gracz będzie mógł wybrać 12 sportowców - jednego z każdej dyscypliny - a następnie zaaplikować im pełen cykl przedolimpijskich przygotowań.

Każda konkurencja rozgrywana jest w autentycznej scenerii, a postacie wszystkich zawodników powstały w oparciu o technikę motion-capture, dla której wzorcem byli prawdziwi sportowcy. W „Sydney 2000" reprezentowane są 32 kraje i każde z państw dysponuje właściwymi sobie modelami postaci.

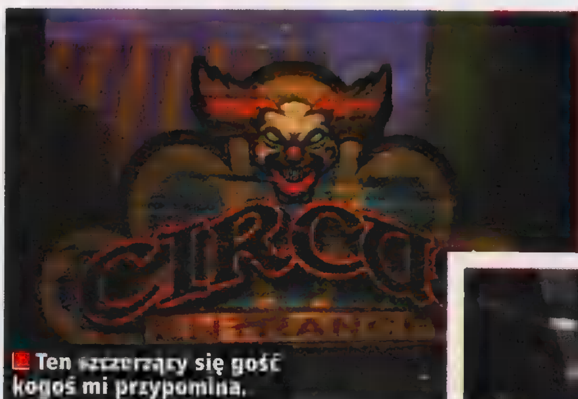
Czas pokaże, czy „Sydney 2000" spotka się z równie gorącym przyjęciem jak swego czasu „Daley Thompson's Decathlon" na Spectrum. Może biorąc pod uwagę osiągnięcia naszych sportowców lepiej będzie posiedzieć przy kompie.

ROSS ATHERTON

KISS PSYCHO CIRCUS

Welcome to Psycho Circus...

- Wydawca: **Gatherind of Dewelopers**
- Producent: **Third Law Interactive**
- Gatunek: **FPP**
- Premiera: **Sierpień**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.godgames.com**



Ten szczerzący się gość kogoś mi przypomina.








Nie piję i nie... A co mi tam.

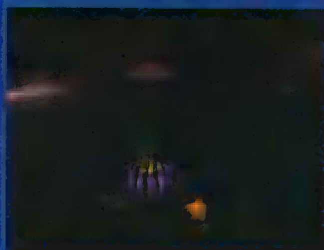
Szykuje się kolejna gra FPP. I to niestandardowa, bowiem będzie to raczej horror w stylu „Blood", niż typowa strzelanina. Ponadto program tworzony jest w oparciu o dokonania rock'n'rollowej grupy KISS. Nieczęsto zdarzają się tego typu gierki. Pamiętam jedynie dwie: „Queen: The Eye" oraz „Ed Hunter". Jednak w odróżnieniu od nich, „Psycho Circus" ma szansę przypaść do gustu nie tylko fanom zespołu.

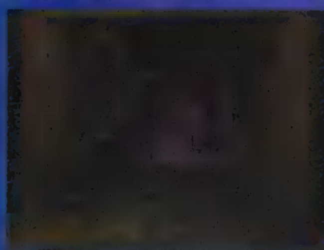
Od strony technicznej gra prezentuje się nieźle. Nie rewelacyjnie, ale nieźle. Całość napędza silniczek Lith Tech, może nie najdoskonalszy, lecz gwarantujący rozsądną prędkość na przeciętnej maszynie. Widzieliśmy już jego możliwości w „Blood 2" i „Shogo". Teraz wraca trochę podrasowany i odbajerowany, ale nie robi już większego wrażenia. Do czasu premiery wszystko jednak może się zmienić, więc nie ubiegajmy faktów. Lokacje są bardzo mroczne i dość różnorodne: a to opuszczona knajpa, to osamotniona katedra. Zwiedzimy także opuszczony (a jakże) cyrk. Pisząc „opuszczony" mam na myśli: „przez ludzi", bowiem najróżniejszych szkaradziejstw na pewno nie zabraknie. Szczególne wrażenie robią występujące w olbrzymich ilościach pająki. Ohydztwo, atakują stadem i choć nie są groźnymi (ani żywotnymi) przeciwnikami, nadrabiają wyglądem i szybkością. Maszkarki będziemy mogli krzywdzić za pomocą całkiem ciekawego arsenału. Oprócz standardowych pukawek, w łapki dostaniemy także broń białą - dwuręczny topór i maczeta prezentują się naprawdę niesamowicie. Mimo iż niektóre giwery wymagają jeszcze kilku poprawek, trzeba powiedzieć, że generator czarnej dziury, czy plujący ogniem, podręczny smok, to słodkie akcenty. Do walki zagrzewać nas będzie muzyczka zespołu... KISS (surprise!). Poza tym, w trakcie naszych wędrówek natkniemy się na wiele elementów kojarzących się z grupą. Na przykład stara szafa grająca: można ją uruchomić. Automat zmienia płytę i po chwili słyszymy muzyczkę tytułowego zespołu. Ponadto modele postaci, będą przedstawiać członków zespołu. Gra wymaga jeszcze trochę pracy i wyeliminowania kilku buraczków. Nieciekawe mapy deahmatchowe (można się „zaklinować"), problemy z obsługą myszy i tym podobne rzeczy to jednak drobiazgi. Poczekamy zobaczymy...

FAZI

„CREATURES OF THE NIGHT"

Twórczość i image sceniczny grupy KISS stały się podwalinami i inspiracją dla „Nightmare Child". Muzycy zjednali sobie tysiące młodych fanów dzięki swym ostrym, wulgarnym kawałkom (oczywiście jak na owe czasy) i spektakularnym, spontanicznym koncertom. Występy KISS graniczyły wręcz z przedstawieniami cyrkowymi: efekty pirotechniczne, chmury dymu na scenie i ekstrawaganckie stroje przyczyniły się do dużej popularności zespołu. Do roku 1983 chłopaki ukrywali twarze pod grubymi, czarno-białymi makijażami. Zespół brał także udział w innych przedsięwzięciach. Ot, choćby stali się bohaterami serii komiksów „The Kiss Comic Book" oraz filmu animowanego „Kiss Meets The Phantom Of The Park". Ostatnio widziałem nawet plastikowe figurki członków zespołu (!). A teraz czekamy na grę...


„Próba mikrofonu. 1, 2, 3..." Któż nie chciałby zostać gwiazdą rocka.


Nadciąga kolejna wataha poczwarek. Przygotuj maczetę.

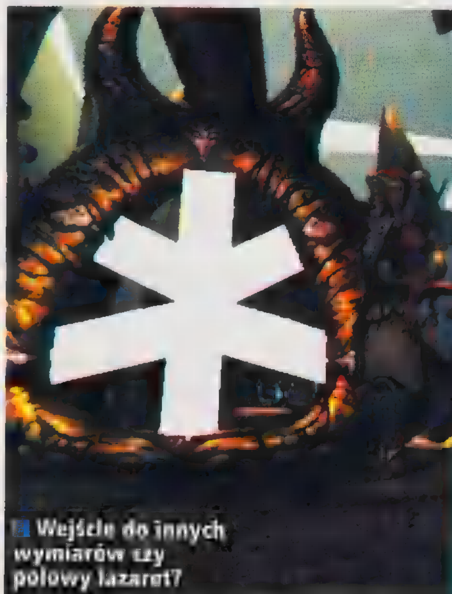

Pajączek stracił już jedną nóżkę, a teraz chce się zapoznać z naszym zwierzaczkami.


U wanna piece of me?!

ODYSEJA

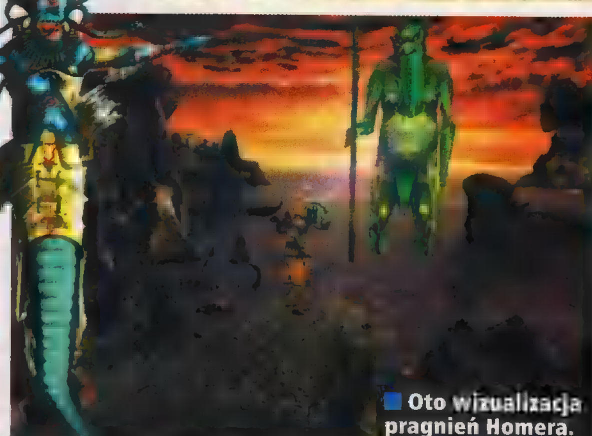
Cryo wskrzesza najpopularniejsze motywy literacko-historyczne z dziecięcą łatwością.





Wejście do innych wymiarów czy polowy lazaret?





Oto wizualizacja pragnień Homera.



OKO W OKO Z...

Nigdy nie będziesz sam. Tak naprawdę Twój miecz czasami będzie równie przydatny jak otwarty umysł. Starożytna mitologia roi się wręcz od niezwykle interesujących okazów flory i fauny. Spotkać będzie można Cyklopy, Golemy, Harpie... Jeśli jeszcze nie wiecie o czym mówimy, to zerknijcie na obrazki i uruchomcie wyobraźnię. Jedno oko, zwały mięsa, wielkie łapska, gigantyczne kły, łakające błyskawice...

- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Cryo**
- Gatunek: **Przygodowa**
- Premiera: **Sierpień**
- Przewidywane wymagania: **PII 233, 64MB RAM**
- Kontakt: **www.odyssey-game.com**

Ich łupem tym razem padła tak zacna część klasyki, jaką jest „Odyseja" Homera. Zmierzenie się z tak epickim i wymagającym dziełem wydaje się ciężarem zbyt ciężkim jak na dość młode barki Cryo, ale nasz francuski producent nie zamierza się przejmować jakimikolwiek obawami. Po prostu chwyta kolejną część dorobku literackiego starożytnej kultury i bezlitośnie robi zeń w pełni komercyjny produkt.

Jak zapewne część z Was pamięta z zajęć szkolnych pewien niewidomy Grek spowodował, że całe szacowne ciało pedagogiczne musi aż rok poświęcić na zgłębienie wraz z uczniami materiału z tak zwanej Starożytności. A przecież to tylko opowieść. Wielka wojna, przez ponad dziesięć lat trwająca pod murami Troi dobiegła końca. Wojownicy po złupieniu miasta zabierają się do powrotu do swych domów. Jest wśród nich Ulisses, który tęskni do swej żony Penelopy i niewidzianego syna Telemacha. Wraz z towarzyszami odbija od brzegu, by... zaginąć na dobre. W tym czasie przyjaciel wojownika z młodzieńczych lat, Heritias, naglony prośbami wiernej małżonki przyjaciela wyrusza, aby go odnaleźć. Tak, dobrze się domyślacie... Oto Wasze wcielenie! Heritias musi odszukać i przyprowadzić na Itakę Ulissesa. Jeśli kiedykolwiek, nawet z nudów, przekartkowaliście dzieło Homera, to już wiecie, że nie będzie to łatwe. Na Twej drodze stanie nie byle kto, bo sami Bogowie. Z racji odbywania podróży w basenie Morza Śródziemnego poznasz samego Herr Posejdona, w swoje obroty weźmie Cię przesympatyczny psiak z podziemi zwany Cerberem, a tak zupełnie przy okazji zabawi się Twoją figurką na planszy Losu, boski Zeus. Trzeba przyznać, że towarzystwo będzie wyborowe!



„PO AZTEKACH, FRANCUZACH I EGIPCIE PRZYSZŁA PORA NA GREKÓW. HOMER, STRZEŻ SIĘ!"

Wielkim atutem Cryo w kreowaniu kolejnych przygodówek jest pietyzm w rekonstruowaniu i oddaniu szczegółów historycznych. Dotyczy to nie tylko warunków geograficznych, ale także architektury i zależności kulturowo-społecznych. Wszystko, od gzymsu na ścianie po sandały na nogach bohatera, przypomina współczesne przedstawianym wydarzeniom rzeczy. Całość będzie umieszczona w nowym enginie Cryo, pozwalającym na tworzenie postaci w generowanym w czasie rzeczywistym środowisku, bazującym tylko na prerenderowanym pierwowzorze. Dzięki firmie CD Projekt będziemy mogli delektować się tym produktem w wersji polskiej. Całości zaś dopełnić powinna klimatyczna oprawa dźwiękowa, budująca atmosferę zmagań w starożytnej rzeczywistości, która kochała dzielnych facetów w nabijanych ćwiekami skórach. No i miecz, miecz jest bardzo istotny... **TRAITOR**

W NUMERZE 8/2000

ROBERT SILVERBERG – TRIP NA JAWIE

PONADTO:

- DON WEBB – Człowiek ze stali ratuje świat
- MARCIN WOLSKI – Kwadratura trójkąta
- KRYSTYNA KWIATKOWSKA – Królowa elfów wraca z wygnania
- PIOTR WITOLD LECH – CWM
- ANDRZEJ SAPKOWSKI – Stwory światła, mroku, półmroku i ciemności
- VERNOR VINGE – Requiem dla ludzkości?
- MAREK HOŁYŃSKI – E-mailem z Doliny Krzemowej
- LECH JĘCZMYK – Dyfuzje i transfuzje
- MAREK ORAMUS – Piąte piwo



NOWA Fantastyka*) 18 rok

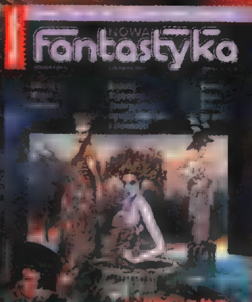
tworzymy

wizje przyszłości...

...a teraz przyszłość

już tu jest.

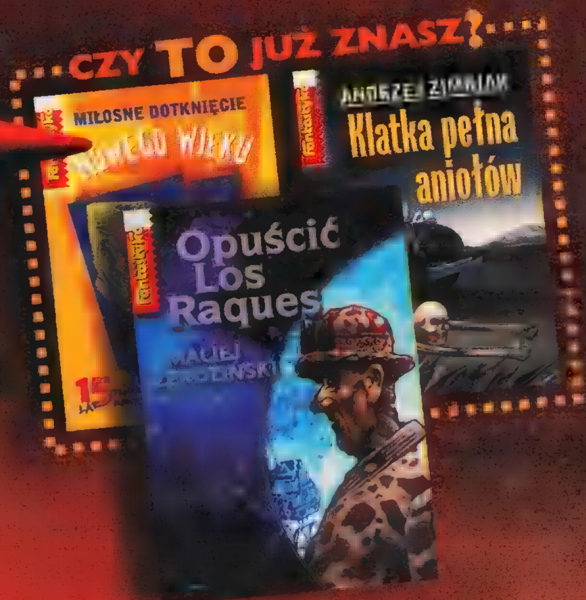
*) Czytelnictwo przeciętnego numeru w 1999 r. wg PBC General – 144 316 czytelników (przy nakładzie ok. 60 000 egz.)

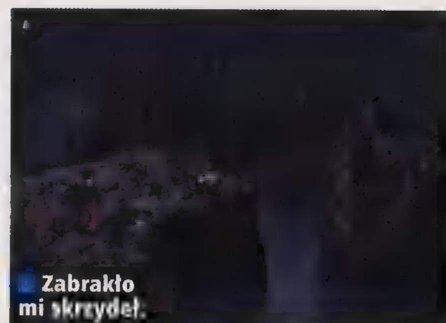








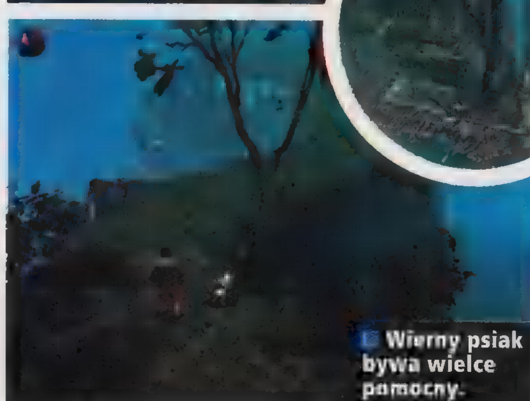
AGHARTA


Zabrakło mi skrzydeł.

Nie wierz nigdy kobiecie... kiedyś napiszę taką piosenkę. I zrobię z tego przebój.

NA TYM CD




Wierny psiak bywa wielce pomocny.

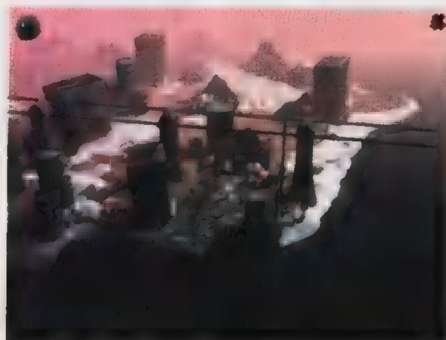
Prerenderowane scenerie wyglądają niezgorzej.

- Wydawca: **TopWare**
- Producent: **Aniware**
- Gatunek: **Akcja/Przygodowa**
- Premiera: **III kwartał**
- Przewidywane wymagania: **P233, 64MB RAM**
- Kontakt: **www.topware.pl**

„MŁODA SZWEDZKA GRUPA PRÓBUJE PRZEBIĆ SIĘ NA RYNEK Z CIEKAWYM POMYSŁEM. CZY IM SIĘ UDA?"

Jestem kim jestem. Ani lepszym, ani gorszym pilotem, którego umiejętności i odwieczny brak gotówki pchnęły w objęcia najemnej roboty. Szukam każdego dolca, którego jest się w stanie pozbyć ktokolwiek mający ochotę na podniebne wojaże. Podróż, transport, przemyt - życie jest zbyt krótkie, by przejmować się tak zwanymi zasadami...

Tak właśnie wygląda wątek fabularny najnowszego produktu dystrybuowanego przez TopWare - „Agharta: The Hollow Earth".



Wydawać by się mogło, że w zasadzie taki gość jak nasz bohater nie potrzebuje niczego do szczęścia. Ale jak z powyższego wynika, nasza postać nie należy do statystycznych obywateli pokornie płacących podatki. Lata dwupłatowym, obciągniętym płótnem, dość rachitycznym samolotem wraz ze swym wiernym psem - Murphym. Ten szczegół okazuje się mieć bardzo poważne konsekwencje w dalszej części zabawy. Otóż, gdy pilot decyduje się przyjąć dość ryzykowne zlecenie, pakuje się w niezłą kabałę. Jego maszyna ulega rozbiciu po kilkunastu godzinach lotu i nasz heros ląduje w nieznanym i wrogim terenie. Misja odnalezienia profesora, który udał się w szaleńczą wyprawę zaczyna się zamieniać w grę o przetrwanie. Produkt jest dziełem, wcześniej raczej nieznanej szerszej rzeszy odbiorców, szwedzkiej grupy Aniware. „Agharta" jest ich pierwszym dziełem skierowanym do szerokiego odbiorcy i trzeba przyznać, że autorzy podeszli do tematu poważnie. Całość scenerii wyrenderowano niezwykle starannie dbając o jej wysoką szczegółowość i niezwykłą klimatyczność. Jeden obraz potrafi zastąpić tysiące słów i dlatego właśnie prezentowane przez Szwedów plenery potrafią przykuć uwagę gracza. Ponieważ podczas przemierzania nieznanych ziem natkniemy się na przeróżnego rodzaju poczwary, autorzy zadbali o odpowiedni zestaw uzbrojenia, choć z początku przyjdzie nam ciskać kamieniami. Nic to, bowiem poza unikaniem większych grup przeciwników będziemy musieli jeszcze kojarzyć fakty i mierzyć się z najróżniejszymi zagadkami. Rozwiązywanie puzzli czy łączenie znalezionych gadżetów, to jedne z łatwiejszych łamigłówek. Jeśli do tego dodać, że będziemy zmuszeni do ich rozwiązywania w tak piekielnie od siebie różnych miejscach jak pustynia, dżungla, podziemia wielkiej metropolii, czy też... Zeppelin! Wyobraźni autorom jak widać nie brakowało. Ci młodzi ludzie posunęli się do tego, by w swym logo umieścić samego Albercika E.! Czy ich produkt będzie równie genialny jak dokonania największego fizyka od czasów Newtona? Na razie mogliśmy obejrzeć pierwociny owoców ich pracy i wyglądały one dość obiecująco, choć widać było kilka potknięć. Mamy nadzieję, że producentowi uda się ominąć czyhające nań pułapki i otrzymamy produkt doskonały.

BLACK MAIL

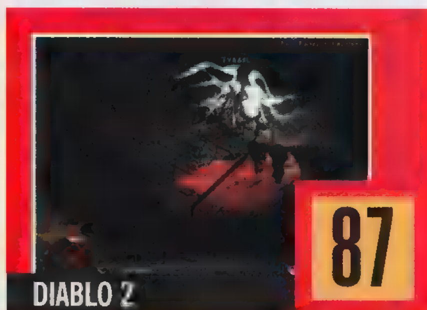
RECENZJE

Sierpień przyniósł nam bardzo mroczne klimaty związane z dwoma wielkimi przebojami. Wreszcie odsłonił swe oblicze Mistrz Podziemi - „Diablo 2". Nadszedł z pewnym opóźnieniem, ale zaprezentował klasę prawdziwego herosa. Przez chwilę byliśmy świadkami redakcyjnej wojny zwolenników „Vampire" z fanami „Diabełka", ale wystarczyło wyciagnięcie wtyczki z gniazdka, by rozdzielić walczących. Na szczęście pojawiła się wreszcie „Daikatana", odjazdowy „Motocross Madness 2" i stalowy „Metal Fatigue"!

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI


DIABLO 2 87


VAMPIRE 84


METAL FATIGUE 84


MOTOCROSS MADNESS 2 84

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.


EURO 2000
(GK 6/2000 87%)


DIABLO 2
(GK 8/2000 87%)


SHOGUN: TOTAL WAR PL
(GK 5/2000 92%)

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Jagd (Romek Wawrzyniak) – fan gier strategicznych, redakcyjny człowiek-orkiestra.
Piotres (Piotr Stasiak) – dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.
gRoovy (Patryk Leszczyński) – oddany fan Quake'a i wszelkiej maści FPP. Wiekowo zdetronizowany przez FAZI-ego, lecz walczy dzielnie.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. Wieczny adwersarz Hota.
HOT (Przemysław Gorący) – nałogowy mąciciel i maniak płci przeciwnej (do swojej). Człowiek, który żadnej hańby się nie boi.
FAZI (Maciej Waszkiewicz) – najnowszy wymiatacz naszej redakcyjnej bandy. Spec od gier akcji i przygodówek.
Bartek (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych.

DIABLO II

Oczekiwany od dawna - nadszedł. Po cichu, z mieczem w dłoni. I wzbudził wielkie emocje!





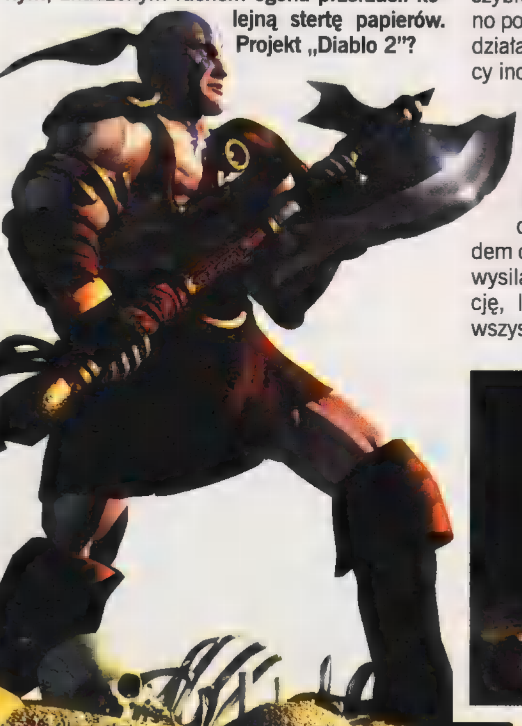
Lokalny kraftwerk właśnie zaczął pracę. Blizzard bardzo się postarał.





- Wydawca: **Havas Interactive**
- Producent: **Blizzard**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.blizzard.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4xCD-ROM, 650 MB HD, W95/98/2000**

Znudzony demon z trudem wstrzymywał ziewanie. Tysiąc lat w czynnej służbie, trzydzieści opętań, jedna wojna światowa, kilka zamachów stanu i zgotowali mu to: robota za biurkiem. Wystudiowanym, znudzonym ruchem ogona przerzucił kolejną stertę papierów. Projekt „Diablo 2"?



Taaak, pamiętał jego pierwszą część: przygody trójki herosów w podziemiach opanowanego przez piekielne stwory klasztoru, ostateczna walka z Diabłem. Swego czasu był bardzo popularny: izometryczna grafika, mnóstwo krwi, szybka akcja, magia. Pomysł chwycił, sprzedano ponad milion kopii. Milion osób oddanych na działanie piekielnej propagandy, dziesiątki tysięcy indoktrynowanych przez Internet. I wszystko w imię walki ze złem... Szef doceniał dobrą ironię, dlatego druga część projektu otrzymała autoryzację.

Jeśli małe ludziki chcą szybkiej akcji, bohaterów, magii i ton sprzętu, to czemu nie dać im tego jeszcze więcej? Nie jest wstydem czerpać z dobrych pomysłów. Tak jest, nie wysilajmy się, zróbmy z „Diablo 2" nie rewolucję, lecz ewolucję, dopracujmy do perfekcji wszystkie elementy, które tak się spodobały grającym w pierwszą część. Duży efekt małym kosztem, szef będzie zadowolony.



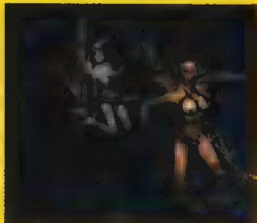


Praktycznie ten sam pozostał trzon gry: wciąż cechuje go czytelna, kolorowa grafika, niestety w niskiej jak na dzisiejsze czasy rozdzielczości. Raduje oczy tryskająca w większej obfitości krew, malowniczo rozpadające się na kawałki szkielety, czy umierające w eksplozjach ich wewnętrznej magii wyjątkowo silne potwory. Przelotne burze osładzają pobyt w świecie na powierzchni, w korytarzach do oświetlania drogi mogą służyć pędzące przez ciemność kule ognia. Gra obsługuje najpopularniejsze akceleratory 3D w tworzeniu niektórych efektów świetlnych, lecz to wciąż stary, dobry „Diablo" macha do Was z ekranu rogami. Wszystkie postacie pozostały dwuwymiarowymi sprite'ami i chwała im za to, przynajmniej gra dostępna jest szerszej rzeszy graczy niż np. przepiękna lecz powolna „Ultima 9".

Na pochwałę zasługuje dźwięk i muzyka. Szczególnie ta ostatnia pomaga wczuć się w mroczną atmosferę gry. Niestety, całość nie ma już klimatu nawiedzonego klasztoru, nie wyczuwa się też wszechobecnego zagrożenia przemierzając otwarte przestrzenie, które we-

ZEW KRWI

Niektóre z kilkudziesięciu potworów występujących w grze.



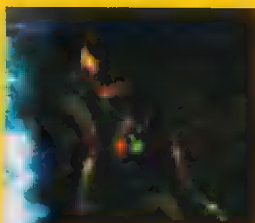
Legion zła tej pani opanował klasztor Sióstr Niewidocznego Oka i zablokował dalszą drogę w pogoni za Diablo. Uzbrojona w pazury na plecach i trujący oddech, jest godnym przeciwnikiem.



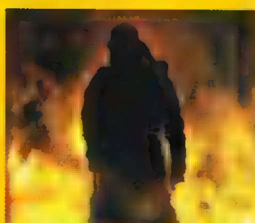
Ten opasły gigant o sile słonia stanowi częstą, aczkolwiek nędzną dekorację aktu drugiego. Na szczęście jest zbyt pazerny na ludzkie mięso, by poruszać się w grupach.



Potężnie opancerzone i zadające niezwykle silne, odpychające ciosy ogonem przerośnięte żmije na pewno dadzą Wam się we znaki w drugim akcie. Uważajcie na nie.



Opętani przez zdradziecką moc trójcy, kultyści stanowią szybkich i niebezpiecznych przeciwników ze śmiertelną gracją operujących toporami na długich ostrzach. Akt III nie będzie prosty.



Diablo zawładnąwszy ciałem swego pogromcy z pierwszej części, dołącza siłę jego ciała do własnej potęgi. Tym razem to nie cherlawy książę Albrecht stoi przed Tobą...



dług mnie są lekko pustawe. Wykonaniu gry wszakże nie można nic zarzucić.

Już utartą tradycją jest, by kolejne części znanych hitów były większe, dłuższe, piękniejsze itp. W tym przypadku na szczęście odstąpiono od powyższej zasady. Pozostał tylko wypróbowany trzon gry, sam sposób izometrycznego przedstawiania akcji i główna idea: podróż przez krainy z jednym bohaterem, rozwijającym się dzięki doświadczeniu zdobywanemu za zabite potwory. Powiększeniu uległ, oczywiście, sam świat gry. I to czterokrotnemu. Autorzy zapowiadali, że każdy z czterech aktów „Diablo 2" będzie długości jedynki. To, rzecz jasna, chwyt reklamowy, lecz wciąż otrzymujemy trzy kompakty napchane rozrywką, zabawy jedną postacią wystarczy spokojnie na tydzień. Bohaterów jest pięciu, zostaje jeszcze Battlenet.

Zasadnicza zmiana rzuca się w oczy tuż po instalacji. Tym razem naszym celem okazuje się być „pogromca" Diablo z pierwszej części, teraz opętany przez demona. Ścigamy się z nim w jego podróży na wschód, gdzie zamierza uwolnić Mephisto i Baala, aby Mroczna Trójca mogła znów skąpać ziemię i niebo w posoce krwi. Na drodze Wędrowca stanie jeden z piątki bohaterów: Amazonka, Nekromanta, Paladyn, Czarodziejka lub Barbarzyńca. W czterech rozbudowanych aktach przyjdzie nam odwiedzić cztery części nękanej przez zło krainy Sanktuarium. Przybliżona zostanie nam historia Horadrimów, nie obędzie się bez mistycznych aspektów i interwencji anioła Tyriela.

Bohaterowie. Każdy z nich jest specjalistą w innej dziedzinie. Amazonka to odpowiednik łuczniczki z „D1", jej umiejętności dotyczą przede wszystkim walki włócznią i łukiem. Siła Nekromanty leży w jego zdolności tworzenia żywych trupów i potężnych golemów. Ukryty za ich plecami bezpiecznie razi wrogów wymyślnymi klątwami. Paladyn jest wojownikiem dobra, to wiara daje mu siłę do walki i obrony, spływając także na towarzyszące mu postacie. Czarodziejka opanowała magię żywiołów, najsłabsza fizycznie, najbieglej posługuje się zaklęciami. Barbarzyńca jako jedyny może walczyć dwiema broniami naraz, jak pancerny taran wcinając się w szeregi głupców, którzy staną mu na drodze.

Jednak to nie ilość postaci stanowi o wyjątkowości drugiej części „Diablo", lecz sposób ich rozwoju, wraz z postępami w grze. Kolejne poziomy doświadczenia nie oznaczają już tylko rozwoju czterech cech charakteryzujących bohatera. Każda postać ma unikalny zestaw umiejętności, które może rozwijać w pożądanym kierunku. To świetne rozwiązanie pchnęło dwójkę w stronę rasowych RPG, zindywidualizowało rozgrywkę i zapewniło każdemu równe szanse w walce na Battlenecie. Cóż z tego, że Czarodziejka posiada potężny strzał energetyczny, skoro nie zadbała o odpowiednie szybkie regenerowanie many? Strzeli dwa razy i jest bezbronna...



Sam przeciw setkom! Po prostu kochamy te wielkie, epickie bitwy i pokrytych posoką herosów.





Magiczne oko czy kolejny portal?

Czy Nekromanta ma otoczyć się zgrają dwudziestu szkieletów, czy postawić na walkę wręcz i osłabianie wrogów klątwami? Jakie szanse w walce z magiem ma Barbarzyńca, którego zapomniano wyposażyć w umiejętność skracania dystansu przez skok, nawet jeśli w zwarciu jest nie do zdarcia? Każda postać ma 30 unikalnych cech, co w sumie daje ogromną liczbę 150. Nie ma oczywiście dodatkowych czarów, teraz używający magii sami decydują o rozwoju ich bohatera, nie muszą ślęczeć nocami w poszukiwaniu kolejnych magicznych ksiąg.

W szczegółach Diabeł tkwi. Poza głównymi, rewolucyjnymi zmianami dotyczącymi bohaterów, wprowadzono także kilka jakże miłych akcentów. Bardzo przydatną funkcją jest bieganie. Umożliwia ataki z doskoku, ucieczkę przed przeważającymi siłami wroga, szybsze przemierzanie rozległych krain. Nie ma oczywiście róży bez kolców i biegać można tylko do czasu zmęczenia naszego bohatera, symbolizowanego przez kurczący się żółty wskaźnik. Do cech naszego herosa dodano odporność na trucizny, ekran ekwipunku został powiększony o miejsce na pas, rękawice oraz buty. Ciekawym pomysłem jest pas. Otóż podstawowy ma miejsce na zaledwie cztery mikstury regenerujące manę i zdrowie. Jednak można znaleźć również i takie z szesnastoma slotami. Ułatwiono korzystanie z jedynych czarów nie przypisanych do umiejętności: czyli teleportu do miasta i identyfikacji, które mogą być przechowywane w księgach jak znaczki w klaserach, zajmując tym samym znacznie mniej miejsca. Wreszcie możemy odwiedzić prawdziwe miasta, ogromne, kamienne molochy, z kilkupiętrowymi kamienicami, pełne ludzi palących się do rozmowy. Miły, RPG-owy akcent.

Innym, dość znaczącym szczegółem jest rezygnacja z opcji save/load. Można oczywiście zapisać stan gry, lecz jedynie z niej wychodząc. Bohater nie ulega zmianom, natomiast po załadowaniu teren od nowa zostaje zaludniony potworami i wszelkie walki trzeba toczyć ponownie. To rozwiązanie ma swe plusy (koniec z lamerską metodą save/load na co trudniejszych przeciwników) oraz minusy (musisz nagle wyjść i dwie godziny grania biorą w łeb).

I ostatnią chyba zmianą jest nieśmiertelność naszego bohatera - po zgonie zaczynamy od nowa w najbliższej wiosce, z wyzerowanym kontem i bez części ekwipunku, musimy przebić się do miejsca zgonu i ze swego ciała odzyskać złoto i sprzęt. Ratunkiem przed ogołoceniem z dóbr jest umieszczenie ich w specjalnym kuferku, który znajduje się w centrum miasta. Ma on, niestety, bardzo ograniczoną pojemność.

Ciekawą nowością jest wprowadzenie walki drużynowej. Dotyczy ona zarówno gry wieloosobowej, jak i trybu single-player. Szczególnie wyróżnia się tu Nekromanta, którego główna wartość leży w otaczaniu się świtą nie-martwych potworów, powstałych z ciał zabitych przeciwników. Inną nowością jest możliwość wynajęcia usług tubylców np. łuczniczek w pierwszym akcie. Tak utworzona drużyna nie podlega co prawda kontroli gracza (rzecz technicznie niemożliwa, to nie RTS), lecz stwory i najemników cechuje dość wysoka inteligencja.

„«Diablo» zawsze cechował się wzorową rekwizytornią"

„Diablo" zawsze cechował się wzorową rekwizytornią, taki choćby „NOX" nie dosięgał mu w tej kwestii do pięt. W części drugiej uczyniono krok dalej: jest sześć klas przedmiotów. Zwyczajne, białe, magiczne - niebieskie, żółte, potężne artefakty. Pojawiły się specjalne, unikalne przedmioty o niezwykłej mocy, oznaczone złotym kolorem. Kolor szary oznacza artefakty z wolnymi miejscami, które można uzu-

DOSTĘPNE POSTACIE

Nekromanta

Ten przybywający z parnych przestrzeni południowych bagien blady adept magii śmierci, wzbudza przerażenie wśród wielu ludzi Sztuką, którą się zajmuje. Mimo że sprzeciw wobec Diablo leży w jego interesie, nie należy do końca ufać jego motywom i celom. Jego mocą jest kontrola nad zwłokami i przyzywanie potężnych stworów na pomoc.

Paladyn

Przez jednych zwany championem, przez innych fanatykiem, Paladyn kroczy Zakarum - Ścieżką Światła. Rycerz bez skazy i mocarny obrońca dla przyjaciół, pozbawiony litości zabójca stworów ciemności dla wrogów, czerpie swą potęgę z wiary. Rycerze ci pochodzący z Zachodniej Marchii, walczą dla chwały i wytępienia zła, nie dla własnych, mrocznych celów, jak Nekromanta.

Czarodziejka

Kobieta w brutalnym świecie, pochodząca z magicznego wchodu. Do perfekcji opanowała tak ofensywną, jak i defensywną magię. Zamknięta w sobie i skryta, jak każdy mag dążąca do zdobycia potęgi, zna jednak swoje miejsce w konflikcie Porządku i Chaosu. Upór i samodyscyplina, nie pięści, otworzą jej drogę do zwycięstwa.

Amazonka

Pochodząca ze stepowego południa nomadka wyrosła wśród dzikiej przyrody. Zmuszona przez życie, nie ustępuje łuczniczkom umiejętnościami strzeleckimi, doskonale przy tym posługując się włócznią. Uparta i lojalna, nie jest najemną zabójczynią, z którą bardzo często mylą ją głupcy.

Barbarzyńca

Ten potężny mężczyzna wykazuje instynktowną niechęć wobec magii i jej mistrzów, woli polegać raczej na sile swych pięści. Posiada wrodzony kontakt z naturą oraz zwierzęcą witalność, przez co posądza się go o likantropię. Jedyną formą magii, jaką wykorzystuje jest przyzwanie ducha opiekuńczego zwierzęcia na pomoc, w celu obdarzenia mocą i witalnością przekraczającymi ludzkie ograniczenia.

pełniać drogocennymi kamieniami o specjalnych właściwościach, nadając danemu przedmiotowi zupełnie nowe cechy. Nowością są też zestawy: pojedyncze przedmioty można łączyć w jeden zestaw o dodatkowej mocy, rozwiązanie znane strategom choćby z „Heroes of Might and Magic 3", „Armageddon's Blade".

Nie muszę chyba wspominać o bogactwie przedmiotów i całej masie unikatów, czy zestawów do znalezienia...

Miło zaskoczył mnie spryt potworów. Nie można tu co prawda jeszcze mówić o Sztucznej Inteligencji, lecz wreszcie atakują ze wszystkich stron, uciekają, gdy są ranne. Bossowie korzystają ze swych specjalnych właściwości, ożywiając trupy podkomendnych. Genialnie rozwiązano walkę z mięsem armatnim z pierwszej części, czyli różnymi odmianami chochlików. Teraz niemal każda grupka jest dowodzona przez szamana, który bardzo szybko wskrzesza powalone stworki. W tej sytuacji jedynym wyjściem jest uprzednie usieczenie dowódcy, co wpływa tragicznie na morale jego wojska. Jak w życiu.

Nie przerażajcie się, pomimo masy słów, ta gra wciąż pozostaje starym, dobrym „Diablo",

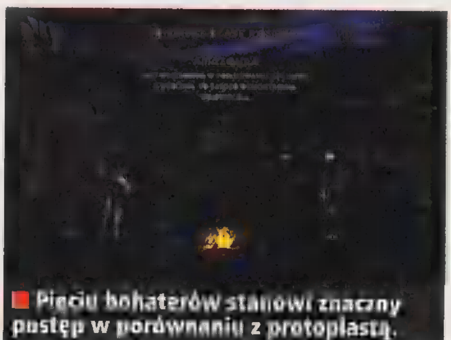


Miotanie czarów i wykorzystywanie innych umiejętności magicznych to jeden z najlepszych graficznie elementów gry.



z jego intuicyjnym i prostym interfejsem. Nareszcie rozszerzono ilość klawiszy funkcyjnych, pod które można podpisać czary lub umiejętności do ośmiu, do poszczególnych ekranów (spis questów, statystyka, inwentarz itp.) łatwo można się dostać za pomocą skrótów z klawiatury. Każdy może też samemu zdefiniować odpowiadające mu klawisze.

Największą zaletą starego „Diablo" było niewątpliwie przetarcie szlaków w grze w Internecie, do czterech graczy w jednym starciu. Największą zaletą i najgorszą wadą, gdyż kilka miesięcy wśród zalewu oszustów i grających z „god-mode" tchórzy, do końca zohydziło mi tę grę. Autorzy postanowili uniknąć błędów poprzednika przez zmianę struktury Battlenetu. Podzielono go na kategorię otwartą i zamkniętą. Pierwsza obejmuje graczy wolących wolną amerykankę, czyli stary Battlenet z wszystkimi jego wadami, lecz i atmosferą.



Pięciu bohaterów stanowi znaczny postęp w porównaniu z protoplastą.

Stworzenie postaci w drugiej kategorii oznacza zgodę na przechowywanie wszelkich jej danych na serwerze Blizzarda. Oznacza to koniec fałszywych, super-potężnych przedmiotów (rozpoznany oręż nie pasujący do listy istniejących jest wymazywany), koniec z PK (Player Killers) żerującymi na słabszych. Świat Battlenetu podzielono na królestwa (na razie Europa i Stany Zjednoczone), z rankingiem najlepszych zawodników poszczególnych królestw i rankingiem ogólnoświatowym. Do ośmiu osób zwiększono też limit graczy w jednej sesji. Dla twardzieli wprowadzono jeszcze opcję „zawodowiec" - po ukończeniu „Diablo 2" w Battlenecie gracz zostaje wyróżniony tym tytułem. Wiąże się to niewątpliwie z prestiżem, jednakże w razie śmierci dana postać nie odrodzi się! Ma tylko jedno życie.

Niestety, nie dane mi było sprawdzić jak wygląda życie Diabła w sieci, gdyż w chwili dostania przedpremierowego egzemplarza gry, po prostu było ono dość skromne, nie udało mi się też ustalić, czy wcielone zostaną w życie liczne pomysły z

„To wciąż stary, dobry «Diablo»"

fazy powstawania gry, np. możliwość zakupu siedziby Gildii, czy specjalna Arena do toczenia masowych pojedynków. Pożyjemy, opiszemy.

Dlaczego zatem „tylko" 87%? Nawet świetna gra, z klimatem, mroczną fabułą i szybką akcją musi być nowatorska, by zasłużyć sobie na oceny powyżej dziewięćdziesiątki. A jak już wspomniałem, to wciąż stary, dobry „Diablo".

Myliłaby się jednak osoba twierdząca, że Blizzard stoi w miejscu: w ich najnowszej produkcji wyraźnie widać modny trend w rozwoju gier komputerowych, czyli postępujące dostosowanie się do wymogów Internetu. „Quake 3", „Ultima Online", wytyczyły nowy szlak, któ-



rym podążyli również autorzy „Diablo2". Widać to choćby w braku opcji dowolnego zapisu gry i regeneracji potworów, odradzaniu się gracza w bazie po śmierci. Bardzo spodobało mi się też zindywidualizowanie cech postaci, nadanie im bardziej RPG'owego formatu. Kilka procent ostatecznej oceny nowy „Diabeł" stracił za pustawe często obszary nadziemne pierwszego aktu. W drugim akcja rusza znacznie szybszym tempem, gra nabiera wtedy prawdziwej miodności. Ocenę pogarsza również lokalizacja. Przyzwyczajony do znakomitego „Tormenta", rozczarowały mnie zrobione ewidentnie w pośpiechu, niedokładnie nazwy przedmiotów i niektóre zwroty, żywcem wzięte z angielskiego. Na szczęście aktorzy udzielający głosów dobrze wcielili się w swoją rolę. Cóż mogę rzec? 159 złotych to drogo, lecz nie jest to zbyt wygórowana cena, jak za produkt tej klasy, w pełni spolszczony i grywalny. Jak i jego poprzednik, Diabelnie wciąga, grany w pewnym momencie wyłącznie po to, by zobaczyć, jak rozwinie się nasza postać, jaką fajną umiejętność zdobędziemy na kolejnym levelu, w poszukiwaniu bossów i unikatowych przedmiotów. Zamknąć się i grać!

Stary demon przetarł oczy i zamknął grubą teczkę dokumentacji. Czuł się... staro. Coś go chyba przerosło. A może coś stracił? Chyba najwyższy czas złożyć do Szefa petycję o jak mu tam... komputeryzację? Dziewice dziewicami, ale na nich świat się nie kończy. **LUSIEK**

Za: Klimat, fabuła, bestariusz, rekwizytornia, szybka i ostra akcja, Battlenet.

Przeciw: Niedbałe tłumaczenie, miejscami pustka na powierzchni.

Już drugi raz... apage Satanas!

WERDYKT **87%**

ALTERNATYWNE: Darkstone 76%, Magic&Mayhem 80%

„CIEKAWĄ INNOWACJĄ JEST WPROWADZENIE WALKI DRUŻYNOWEJ. DOTYCZY TO ZARÓWNO GRY JEDNOOSOBOWEJ, JAK I TRYBU MULTI-PLAYER. INNĄ NOWOŚCIĄ JEST MOŻLIWOŚĆ WYKORZYSTANIA USŁUG TUBYLCÓW"

Konkurs GK

DIABLO II

WYMIEŃ PRZYNAJMNIEJ TRZY POSTACIE, W JAKIE MOŻE SIĘ WCIELIĆ GRACZ W „DIABLO II"

NAGRODY:

- 10 GIER „DIABLO II"
- ORAZ NAGRODY NIESPODZIANKI

FUNDATOR NAGRÓD

CD PROJEKT

Ul. Jagiellońska 74
budynek E
03-301 Warszawa
tel. (0-22) 513-69-50

ABY [illegible] UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „DIABLO II", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 4 WRZEŚNIA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE PAŹDZIERNIKOWYM. POWODZENIA!

NOWA POLSKA GRA

Wiek graczy od 4 do 99 lat



Tymoteusz





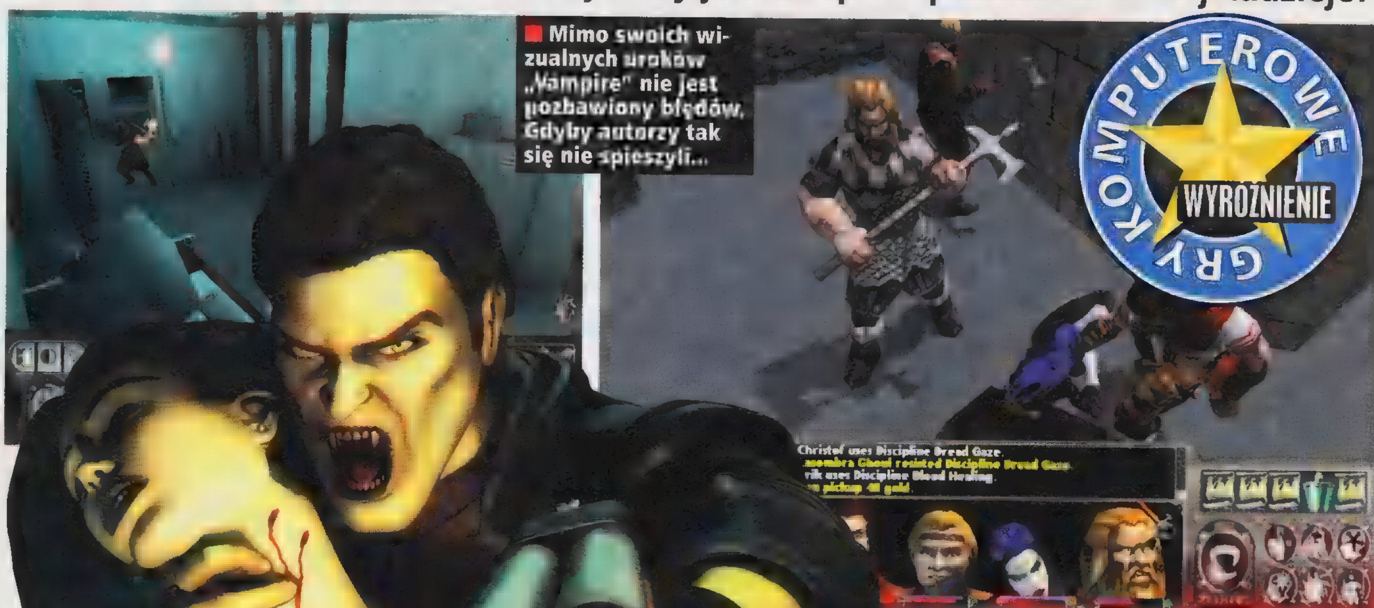


Wcielasz się w postać tytułowego bohatera gry [illegible]. Musisz uratować swego najlepszego przyj[illegible] kompletując 12 fragmentów Magiczych Drzwi [illegible] po całej wyspie. Aby je zdobyć musisz rozwiązać [illegible] mini-gry. Dodatkowo będziesz miał do rozwiązania [illegible] będziesz musiał odpowiedzieć na pytanie [illegible] osoba, która posiada fragment drzwi[illegible]

Szukaj w sklepach komputerowych już we wrześniu :-)

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

Świeża krew. Ta gra ma duże ambicje. Czy jednak spełni pokładane w niej nadzieje?



■ Mimo swoich wizualnych uroków „Vampire" nie jest pozbawiony błędów. Gdyby autorzy tak się nie spieszyli...

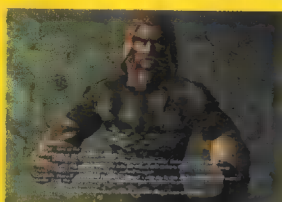
- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Nihilistic**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **199.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.nihilistic.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

NIE SAM W CIEMNOŚCIACH

To, że jest się paskudnym pasożytem żerującym na krwi żywych nie oznacza, że można kumplować się z innymi o podobnych zainteresowaniach. Większość z nich należy do różnych klanów - wyraźna analogia do klas w tradycyjnej grze RPG. Zwerbowanie ich może wpłynąć na zwiększenie możliwości całej drużyny.



■ Serena należy do klanu Cappadoccian, który czci śmierć. Jej umiejętności wymagają dużej ilości krwi, i dlatego często musi popijać. Mmmmm. Smaczny Christof.



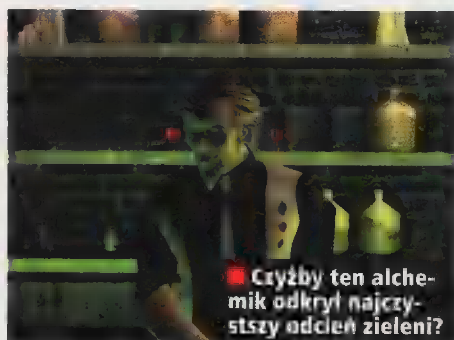
■ Erik należy do klanu Gangrel, którego członkowie są prostymi wampirami. Nie potrafią czytać romantycznych wierszy i nie ubierają się na czarno. Ale są w stanie nieźle przyłożyć.



■ Pink należy do współczesnego klanu Brujah. W porównaniu ze średniowiecznymi Brujah, takimi jak Christof, są nieokrzesani i pozbawieni ogłady. Przyjemność sprawia im kopanie leżących.

Prawdopodobnie spojrzeliście już na ocenę i czujecie się nieco zdezorientowani, zastanawiając się, jakim cudem tak ślicznie wyglądającą grę spotkała taka przykrość. Jak to się stało, że gra, w której recenzji znalazło się zdanie „Kupujcie „Vampire" i stańcie się częścią rewolucji kulturalnej" zasługuje jedynie na tak przeciętną ocenę? Usiądź więc wygodnie, Drogi Czytelniku, a już za chwilę poznasz całą prawdę.

Tym, którzy ostatnie lata spędzili na bezludnej wyspie spieszę wyjaśnić, że „Vampire: The Masquerade - Redemption" jest komputerową konwersją jednej z najpopularniejszych papierowych gier RPG. Pierwowzór stanowił pierwszą część serii World of Darkness firmy White Wolf i intrygująca fabuła oraz niespotykane dotąd scenerie (klany wampirów toczące sekretną wojnę w ponurym, dekadenckim i tym samym realistycznym świecie) przyciągnęła świeżą krew do światka gier fabularnych.


Czyżby ten alchemik odkrył najczystszy odcień zieleni?

Komputerowa wersja stanowi nieco uproszczoną adaptację „Vampire" i wykorzystuje fabularne motywy jako siłę napędową dynamicznej gry RPG koncentrującej się na bitwach i potyczkach. Oferując wielopoziomowe podziemia (pozwalające zdobyć niezbędne doświadczenie) zapewniające bezpieczeństwo miasta (zakup wyposażenia) oraz liniową fabułę, bardziej skłania się w stronę „Diablo 2" niż „Planescape Torment". Zastanawiać może, że starzejący się już system AD&D dał podstawę dla nowocześniejszej gry single-player niż młody i radykalny pretender. Coś jeszcze? O, tak. „Vampire" jest tak piękna, że urody mogłaby jej pozazdrościć sama Afrodyta. Fabuła opowiada o francuskim młodzieńcu o imieniu Christof, który pod osłoną nocy wzdycha z miłości do śmiertelnej kobiety, której nigdy nie zdoła posiąść. Tak tak, Drodzy Czytelnicy. Nie brakuje tu ckliwości, co w zasadzie nie jest aż tak wielką wadą, wziąwszy pod uwagę fakt, że w świecie gotyckiego horroru należy spodziewać się emocjonalnych klimatów. Akcja gry przenosi

„«Vampire» jest tak piękna, że urody mogłaby jej pozazdrościć sama Afrodyta"

się od średniowiecznej Pragi, poprzez ośnieżony Wiedeń, aż po współczesny Londyn i Nowy Jork. I pomijając dziwaczne zachowania Christofa odkrywającego na widok pięknej Anezki swój seksualizm, fabuła jest naprawdę świetna. Drugoplanowe postacie są dobrze zarysowane, ich głosy miłe dla ucha (wszystko przywodzi na myśl stylowe produkcje wytwórni Hammer Horror), a gracz z wypiekami na twarzy śledzi rozwój wypadków.

Niezwykłe jest to, że autorzy postanowili nie łączyć narracji z samą rozgrywką i oba te elementy są starannie oddzielone. Liczne wstawki filmowe stanowią nagrodę za osiągnięcie poszczególnych celów lub przejście kolejnych sekcji. Większość wstawek stanowią wyrenderowane przez engine gry, rozmowy. Trochę

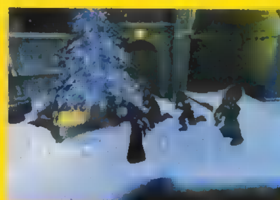


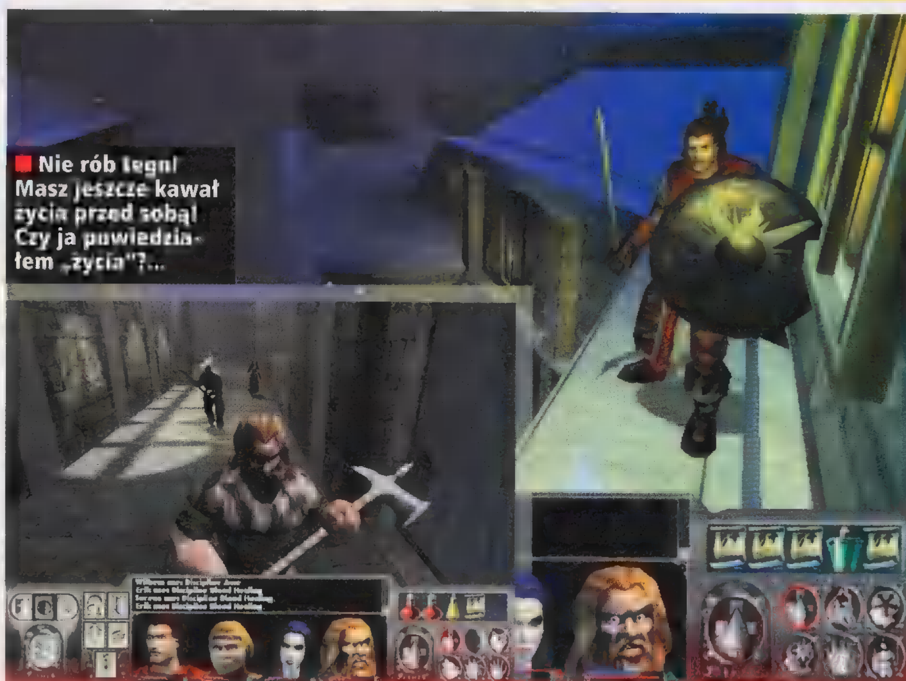
STARA DOBRA NEKROMANCJA

Oprócz tradycyjnych umiejętności, jak Awe i Mesmerise, które hipnotyzują przeciwnika i ułatwiają w ten sposób rozprawienie się z nim, „Vampire" oferuje też bardziej magiczne Dyscypliny. Oto kilka z nich.


Plague Wind to najważniejsza Dyscyplina w klanie Mortis, polegająca na otaczaniu przeciwnika zielonkawą chmurą śmiercionośnych oparów. Jedyną obroną jest chusteczka.


Nie trzeba wszystkiego robić własnoręcznie. Można skorzystać z umiejętności pozwalających używać zmarłych, przywoływać wilki lub - jak tutaj - wzywać duchy.


Trudno wyobrazić sobie typową grę RPG bez ognistych kul. Oto i one. Szczególnie przydatne, biorąc pod uwagę wstręt wampirów do ognia.


Nie rób tego! Masz jeszcze kawał życia przed sobą! Czy ja powiedziałem „życia"?...

szkoda, gdyż tak znakomita technologia mogła posłużyć do czegoś więcej niż tylko pokazywania gadających głów z nielicznymi ujęciami w ruchu. Największy problem fabuły to rozdźwięk pomiędzy najważniejszymi zasadami RPG akcji i wymogami stawianymi przez tego typu melodramatyczną sagę. Widać to już na samym początku. W pierwszej wstawce Christof zostaje ciężko zraniony przez jakiegoś barbarzyńcę, a następnie powoli przywrócony do zdrowia przez piękną siostrę Anezkę. Stanowi to oczywiście ckliwy i cukierkowy wstęp do nieuchronnego tragicznego romansu.

Kiedy już jednak zacznie się właściwa gra, zostajemy dosłownie zasypani niezwykle przydatnymi eliksirami, które w cudowny sposób przywracają zdrowie. Byłoby więc chyba lepiej, gdyby Anezka, zamiast tracić czas na rozczulanie się i modlitwy, udała się do najbliższej apteki i kupiła odpowiednią miksturę. Podstawowa zasada obowiązująca autorów scenariusza gry każe zachować spójność wszystkich elementów przedstawianego świata. Nie wolno opierać fabuły na rzeczach, które wyklucza sama natura gry.
I trzeba przyznać, że wewnętrzna spójność nie jest mocną stroną „Vampire". Większość lochów strzeżona jest przez różne klany wampirów, które, jak należałoby przypuszczać, charakteryzują się podobnymi cechami, włączając w to nieśmiertelność. Kiedy wskaźnik zdrowia członków naszej drużyny sięga zera, zapadają w przypominający śpiączkę stan, z którego ożywienie możliwe jest poprzez zastosowanie dyscypliny Revive. Dlaczego więc, po odpowiednio spektakularnym ciosie niektórzy przeciwnicy rozsypują się w proch? Ano dlatego, że po prostu efektownie to wygląda. Jednak w mającej takie aspiracje grze, jak „Vampire" daje to świadectwo niekonsekwencji. Być może czepiam się, ale taki brak konsekwencji i spoistości sprawia, że tryb single-player nie jest tak satysfakcjonujący, jak mógłby być. Takie przykłady, jak „Half-Life" czy „System Shock 2" świadczą o tym, że można połączyć dynamiczną akcję z ciekawą narracją. W tym przypadku jednak narracja nie zawsze pozostaje w zgodzie z akcją.

Czas teraz zająć się elementami akcji. Nasza drużyna (w języku wampirów nazywana „koterią") składa się z maksymalnie czterech wampirów, z których jeden jest pod naszą bezpośrednią kontrolą, a resztą zajmuje się komputer. W każdej chwili możemy przeskakiwać z





Czary i Dyscypliny mogą być zarówno subtelne, jak i graficznie imponujące.



Wampiry nie znoszą ognia. Dlatego jest to tak skuteczna broń.

postaci na postać, a także modyfikować nastawienie drużyny (defensywne/neutralne/ofensywne) oraz - poprzez menu opcji - zmieniać stopień wykorzystania specjalnych umiejętności i przedmiotów. Nasi bohaterowie posiadają typowe dla RPG statystyki (siła, zręczność, inteligencja, spryt itp.), które zaimplementowane zostały w nader ciekawy sposób. Na przykład, upuszczone na ziemię obiekty będą tym jaśniej połyskiwały, im większe są zdolności percepcyjne naszego bohatera. Najcenniejsze jednak są oczywiście czysto fizyczne cechy ze względu na ich zastosowania (na przykład obrywanie głów ludziom, którzy nam się nie spodobali), a przymiotami charakteru zaprzątać sobie głowę będziemy jedynie wtedy, gdy wymagać tego będzie zdobycie kolejnej Dyscypliny.

Wspomniane już Dyscypliny stanowią dobry przykład tego, że bycie wampirem ma swoje dobre strony. Zostały one podzielone na odrębne i progresywne ścieżki. Każda Dyscyplina może być wyuczana (poprzez poświęcanie punktów doświadczenia) maksymalnie pięciokrotnie, co pozwala zwiększyć jej możliwości. Na przykład, pierwszy poziom - Celerity, czyli umiejętności szybszego poruszania się, sprawia, że nasz wampir truchta nieco żwawiej. Jednak na poziomie piątym, śmiga dokoła jak nafaszerowany amfetaminą Speedy Gonzales w dobrych butach, zostawiając za sobą tylko kurz.

Jak wiem z własnego doświadczenia, można spać cały dzień i balować całą noc, ale trzeba też jeść. Podobnie rzecz się ma z wampirami. Każdy z naszych bohaterów ma zapas krwi, która umożliwia korzystanie z wszystkich umiejętności. Zapasy krwi można odnawiać wpijając się w czyjąś szyję - najlepiej przeciwnika, gdyż konsumowanie mieszkańców miasta zwróci na nas niepotrzebną uwagę. Poza tym zabijanie niewinnych zmniejsza nasz poziom człowieczeństwa, co grozi przemianą w bezmyślną, dziką bestię. Jeżeli ktoś nie przepada za nadgryzaniem pobratymców, może też zawsze zadowolić się krwią butelkowaną. Tyle, jeżeli chodzi o elementy akcji i czas zająć się dogłębną krytyką.

„Podstawa, to zachować spójność wszystkich elementów przedstawionego świata"

Zaczniemy od sztucznej inteligencji. Zachowanie naszych towarzyszy pozostawia wiele do życzenia, i wspomniana już sztuczna inteligencja jest niemal tak dziurawa, jak w przypadku „Hidden And Dangerous". Zazwyczaj - szczególnie dotyczy to wampirów specjalizujących się w atakach na odległość - nasi towarzysze będą bez opamiętania zużywali swoje zapasy mocodajnej krwi. Można co prawda ten efekt ograniczyć, ale nigdy nie uzyskamy pełnej kontroli. Inną właściwością naszych dzielnych komputerowych snajperów jest to, iż często zapominają o tym, że pomiędzy nimi a celem ich ataku znajduje się ściana (szczególnie we współczesnych scenariuszach) i zużyją całą swoją moc na bezużyteczne strzelanie w mur. W czasie jednej z misji nasza drużyna ma za zadanie sforsować dach katedry w ciągu dnia, co wymaga pozostawania w cieniu. Niestety nasi podwładni wykazują całkowitą pogardę dla ostrzeżeń na temat szkodliwości kąpieli słonecznych. Czasami odnosi się wrażenie, że nasza drużyna to odpowiedź RPG na pomagierów z „Daikatany". No dobra, może nie jest aż tak źle. Nasi przeciwnicy nie są wcale lepsi. Najlepszym sposobem na odniesienie zwycięstwa jest wywabianie pojedynczo wrogich nam osobników w jakiś ciemny zaułek i spokojne rozprawianie się z nimi.

Jeżeli chodzi o zapisywanie stanu gry, to funkcja ta ogranicza się do dwóch możliwości: zapis w rodzinnej krypcie oraz opcja autozapisu przy przechodzeniu pomiędzy poszczególnymi obszarami gry. Istnieje też Dyscyplina (Walk the Abyss - dostępna również w formie

OPOWIEM WAM PEWNĄ HISTORIĘ

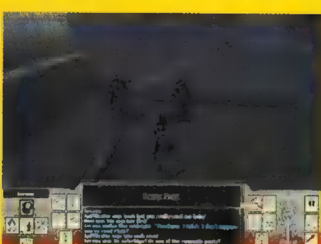
Tryb multi-player jest naprawdę znakomity. Pewnego dnia namówiłem przyjaciół na wymyśloną przez siebie rozgrywkę. Przypadła im w udziale rola nieokrzesanych barbarzyńskich wampirów w czasie nocnej eskapady. Konsekwencje były naprawdę zabawne.



Najpierw nasi dżentelmeni udali się do pobliskiej dyskoteki trochę się rozerwać. Wkrótce jednak wyruszyli na ratunek jakiejś damie.



Wskazówek udzieliła im pewna bezdomna kobieta. Wysłuchawszy dyrektyw, radośnie obłuzgali ją i ruszyli na spotkanie przeznaczenia.



Zły Tzimisce ucieka i młodzieńcy uwalniają bezradną wampirzycę. Drobny flircik i mogą z powrotem wrócić na dyskotekę.



Jednak Tzimisce postanowił się zemścić i przywołał potężnego Vozhda. Młodzieńcy usiłują uciec, ale zostają zjedzeni.


Ekrany bohaterów odpowiednio skomplikowane i pełne tajemnic.

niezbyt drogiego zwoju, do kupienia w każdym sklepiku), która umożliwia w każdej chwili powrót do domu i w ten sposób zapisywanie stanu w praktycznie dowolnym momencie. W dobrze wyważonej grze w zupełności by to wystarczyło, zapewniając jednocześnie odpowiedni poziom trudności, jak i możliwość zabezpieczenia się przed przykrymi niespodziankami. Problem w tym, że „Vampire" nie jest dobrze wyważoną grą. „Vampire" bez ostrzeżenia przekształca się z przyjemnego spacerku w natychmiastową śmierć. Wyobraźcie sobie surfera sunącego łagodnie na fali, który nagle z całą siłą uderza w granitową skałę, łamiąc sobie kończyny w sześciu miejscach i rozbijając głowę na miazgę. W tej grze są momenty, których po prostu nie da się przejść bez oszukiwania.

A co ze stroną graficzną? No właśnie. Jednym z problemów nękających branżę gier komputerowych jest to, że postęp technologiczny często oznacza utratę czegoś wartościowego. Przykład? W pierwszym „System Shocku" kolejne poziomy ładowały się w ciągu kilku sekund. Pozwalało to zachować wrażenie ciągłości i jednorodności. „System Shock 2" kazał czekać na załadowanie się następnego levelu 30 sekund, albo i dłużej, przez co każdy z nich jawił się jako coś zupełnie odrębnego. W pogoni za doskonałością graficzną zaginęło poczucie zwartości. Trzeba jednak przyznać, że w porównaniu do „Diablo" czy „Diablo 2", „Vampire" wygląda świetnie. Jednak dodanie ruchomej kamery spowodowało, że znowu coś straciliśmy. W grze RPG akcji o niezmiennej perspektywie każdy ruch jest prosty. Wystarczy wskazać myszką i kliknąć. Szybko i dynamicznie. Tymczasem poprzez zastosowanie swobodnie poruszającej się kamery, każdy ruch wymaga ustawienia najpierw kamery, a dopiero potem wyboru docelowego miejsca przy ruchu. Prowadzi to do nieuniknionych opóźnień i nie pozwala szybko reagować na rozwój wydarzeń. A fakt, że bitwy zakrojone są na mniejszą skalę (co wynika z ograniczeń postaci złożonych z wielokątów w porównaniu ze sprite'ami) sprawia, że gra jest mniej ekscytująca i mniej wymagająca. Jeżeli miałbym więc polecić coś dla samotnego gracza, to radziłbym raczej zakup „Diablo 2" zamiast „Vampire".

> **„Nasza drużyna to odpowiedź RPG na pomagierów z «Daikatany»"**

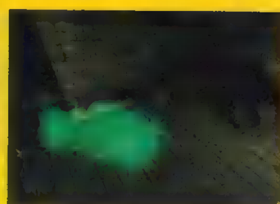
No, ale może już dosyć o trybie single-player. „Vampire" w wersji wieloosobowej to zupełnie inna gra i tu znajdziemy jej najmocniejsze strony. W zasadzie mamy do czynienia z klasyczną „książkową" grą RPG, ale w wydaniu komputerowym. Chociaż można w nią grać jak w typową nawalankę w lochach, to jednak największe zalety ujawnia, kiedy któryś z graczy przejmie rolę narratora. Taka osoba staje się odpowiedzialna za przebieg całej rozgrywki, zyskując możliwość wcielania się w dowolną postać, tworzenia nowych obiektów i zarządzania prawdziwie interaktywną przygodą. Na dodatek autorzy udostępniają wszystkim narzędzia do tworzenia nowych leveli, dzięki czemu sprawny mistrz gry może wygenerować nowe lokacje i zaludnić je własnoręcznie stworzonymi postaciami. Czyżby miał narodzić się nowy fenomen? Dlaczego więc, skoro dajemy najwyższe oceny takim typowo wieloosobowym grom jak „Quake III", nie zważając na niedostatki trybu solowego, nie możemy postąpić podobnie z „Vampire"? Różnica leży w dostępności i czerpanej z niej przyjemności. „Quake III"? Wystarczy włączyć i można grać na całego. „Vampire"? Aby w pełni rozkoszować się grą, trzeba najpierw włożyć dużo wysiłku w jej poznanie. Wysoka ocena oznacza, że gra powinna spodobać się każdemu. W tym przypadku z pewnością tak nie będzie.

Oprócz dwóch gotowych już scenariuszy multi-player, „Vampire" dostarcza pełen zestaw narzędzi umożliwiający stworzenie czegoś, co sprawi dużo radości. Inne gry dostarczają dużo przyjemności same z siebie. Jest to istotna różnica. Krótko mówiąc, można szybko ocenić czy konkretna rozgrywka karciana jest ciekawa, ale nie da się w ten sam sposób ocenić samych talii. Dla przeciętnego gracza jest to kolejna nienajlepsza i nie pozbawiona usterek gra RPG. Jednak jej ostateczną ocenę ratuje fakt wypuszczenia przez wydawcę patcha, dzięki któremu podczas walki możemy zapauzować zabawę i wydać polecenia naszej drużynie oraz sejwować, gdzie się nam żywnie podoba. Uff, a już myślałem, że przyjdzie mi czekać na... **KIERON GILLEN**

PRZYBIERZ POSTAĆ...

Niektóre Dyscypliny pozwalają wampirom zmieniać kształty. Szkoda tylko, że nie można przemienić się w nietoperza. Są jednak inne możliwości.


Zostań wilkiem. Zyskasz w ten sposób większą szybkość, wytrzymałość oraz możliwość irytowania żeńskiej części drużyny.


Przybranie formy zielonej mgły ma swoje uroki. Można wszędzie się wcisnąć i zyskać odporność na większość ataków.


Można też przemienić się w nieżywego wampira. Dzieje się tak dosyć często, więc warto mieć pod ręką zwój z umiejętnością ożywiania wampirów.


Współczesne scenariusze całkowicie zmieniają charakter gry.

Za: Wierna konwersja „papierowej" RPG, dużo ciekawych pomysłów, wspaniała grafika.

Przeciw: Brak spójności, słaby tryb single-player, nienajlepsza sztuczna inteligencja.

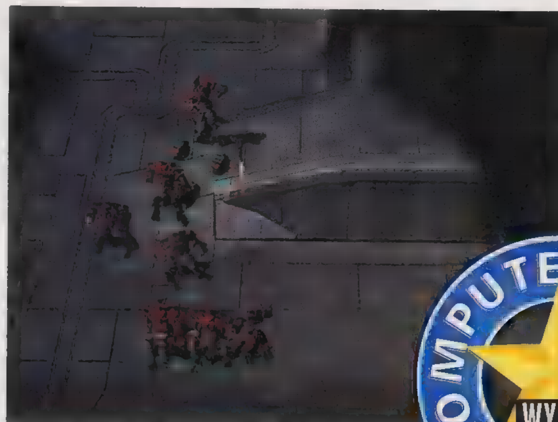
Krew płynie powoli arteriami rozgrywki solowej. Jest jednak nadzieja na odkupienie grzechów.

WERDYKT **84%**

ALTERNATYWNE: Baldur's Gate 90%

METAL FATIGUE

Jeżeli lubisz duże rzeczy, ale takie naprawdę duże, a do tego nie gardzisz strategiami czasu rzeczywistego, „Metal Fatigue" może Cię zainteresować.





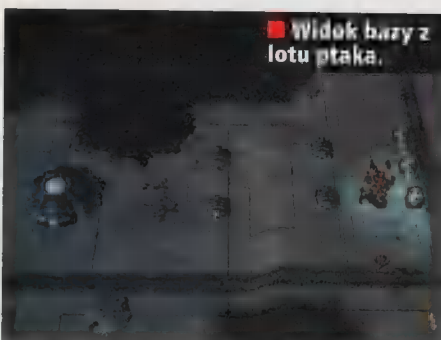
Piękny strzał na odlew!

- Wydawca: **Psygnosis/Take2**
- Producent: **Zono**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.take2games.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 6x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98,**

Firma Psygnosis od pewnego czasu nie radziła sobie za dobrze. Owszem, wydawała jakieś gry, ale nie były zbyt udane. Prawdę mówiąc, były to prawdziwe gnioty. Już myślałem, że jej bytowanie na rynku się skończy i nic jej nie uratuje. Do momentu, w którym ujrzałem „Metal Fatigue".

W XXIII stuleciu człowiekowi udało się pokonać barierę prędkości światła i sięgnąć do gwiazd. Eksploracja kosmosu potwierdziła najgorszy koszmar ludzkości - istniała rasa Obcych, starsza od człowieka, wrogo nastawionych do wszystkiego, co żyje. Planeta po planecie napotykano ruiny i pozostałości po różnych kulturach, które zostały unicestwione przez tych samych najeźdźców, nazwanych przez Ziemian „Hedothami". Ziemskie KorpoNacje zaczęły gwałtowne zbrojenia w oczekiwaniu na konfrontację. Po wielu latach ziemskie statki dotarły do systemu Hedothów i floty KorpoNacji zajęły się przygotowaniami do natarcia. Wysłano zwiadowców, którzy po powrocie potwierdzili drugi z największych koszmarów ludzkości - jesteśmy sami w kosmosie. Hedothowie nie zostawili żadnych śladów tego, co się z nimi stało, jedynie spustoszone budowle i różnego rodzaju zautomatyzowanych strażników. KorpoNacje zmieniły swój cel i w ten sposób rozpoczęła się istna „gorączka złota". Ten, kto zgromadzi więcej sprawnej technologii Hedothów będzie miał znaczącą przewagę nad pozostałymi, prawdziwą potęgę.

Na tle tych wydarzeń rozgrywa się historia trzech braci: Diego, Jonusa i Stefana Angelusów. Stanowili oni część oddziału KorpoNacji Rimtech wysłanego na Hedoth Prime. Podczas misji rozpoznawczej zostali zaatakowani przez jednego ze zautomatyzowanych strażników Hedothów. W czasie walki Jonus przez przypadek dostał nową, obcą broń. Wywiązała się kłótnia między braćmi gwałtownie przerwana atakiem ze strony KorpoNacji Mil-Agro. W wyniku eksplozji, Stefan został ranny i uznany za zmarłego. Jonus uciekł z Rimtecha i oddał nową broń KorpoNacji Neuropa, Diego powrócił do rodzimej organizacji, natomiast Stefana uratowała KorpoNacja Mil-Agro, którego wcielono do jej oddziałów.



Widok bazy z lotu ptaka.

KORPONACJE

W każdej z kampanii przyjdzie nam dowodzić siłami jednej z trzech KorpoNacji: Rimtechem, Neuropą lub Mil-agro. Jednostki są w większości takie same w każdej z nich, różne są za to technologie używane do tworzenia Combotów. Rimtech dysponuje bardzo wyważonymi jednostkami. Jej Comboty mają przeciętną wytrzymałość i szybkość. Mil-Agro stawia na siłę. Jednostki tej KorpoNacji są mocne i dobrze opancerzone, ale powolne. Natomiast Neuropa postawiła na zaawansowaną technologię. Jej jednostki są szybkie i wyposażone w broń energetyczną, ale to słabo opancerzone.







OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Metal Fatigue", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P233, 64MB RAM, Voodoo (4 MB)**



Werdykt: Nieco małe pole widzenia, ale wszystko chodzi płynnie. Uff...

■ Komputer Testowy: **Celeron 450, 128MB RAM, Voodoo 3 (16 MB)**



Werdykt: Wygląda i działa jak marzenie. Cud, miód i orzeszki. Z piwem...



■ Trzej przyjaciele z boiska...



■ Konkurencja znowu zbiera siły!

„Metal Fatigue" to tradycyjny RTS, wykonany jednak na miarę naszych czasów. Można się w nim dopatrzyć podobieństw do „StarCrafta", „Total Annihilation" czy „Warzone 2100", ale pozostają jej wystarczające zasoby oryginalności. Gracz może wybrać jedną z trzech kampanii przeznaczonych dla jednego gracza (Rimtech, Mil-Agro lub Neuropa), z których każda opowiada historię jednego z braci. Kampanie rozgrywają się w tym samym czasie, co doprowadza do tego, że bracia spotykają się czasami na polu walki. W sumie możemy zagrać w ponad 30 misji w trybie single-player i tyle samo w multi-player. Tym, co odróżnia grę od innych tego typu tytułów, są jednostki i wielopoziomowość map. Większość jednostek to typowe czołgi, mobilne wyrzutnie rakiet, artyleria itp. Zauważamy jednak, że nie ma piechoty. Tutaj twórcy „MF" naprawdę się popisali - jest piechota, tylko że pojedynczy żołnierz mierzy jakieś 25 metrów wzrostu (teraz już wiecie, skąd ta gadka o dużych rzeczach na wstępie) i jednym uderzeniem może rozwalić czołg. Są to olbrzymie roboty zwane Combotami. To właśnie na nich opiera się większość walk i jest to zdecydowanie jeden z najciekawszych aspektów gry. Warto też wspomnieć, że każdy Combot składa się z pięciu podstawowych elementów: głowy, torsu, ramion, nóg i załogi. Dzięki temu nie jesteśmy ograniczeni do konkretnych modeli robotów, lecz możemy konstruować własne. Może się też to przydać na polu walki, ponieważ zniszczony robot przeciwnika może „zgubić" jedną ze swoich części, a my możemy w nią od razu wyposażyć naszego Combota.

Kolejną rzeczą wyróżniającą „Metal Fatigue" z morza innych erteesów jest wspomniana wcześniej wielopoziomowość map. Otóż każda plansza to nie tylko otwarty teren, ale także podziemia pod nim i skały na orbicie. Do podziemi możemy się dostać za pomocą dziwnego pojazdu z olbrzymim wiertłem, wyglądającym dokładnie jak ten, którym podróżował Tytus de Zoo w jednym ze swoich komiksów. Taka wielopoziomowość rozbudowuje grę i wymusza korzystanie z jednostek innych, niż tylko Comboty, ponieważ stalowe olbrzymy nie mieszczą się w podziemiach, a przeciwnik często stawia tam sporą część swoich instalacji.

Jedną z najważniejszych rzeczy w strategiach czasu rzeczywistego są zasoby, więc wypadałoby wspomnieć także i o nich. W „Metal Fatigue" są dwa: MetaJoules i ManPower. Te pierwsze to energia, która może być przerabiana na materię i służy jako główny budulec do tworzenia struktur i jednostek. Energię można pobierać z trzech źródeł - lawy, pary i słońca. ManPower to nic innego, jak zasoby ludzkie. Większość budynków i wszystkie jednostki potrzebują określonej załogi, którą zapewniają CryoFarmy.

Grafika jest godna produktu, który ukazał się u progu XXI stulecia. Oczywiście jest tu pełny

„Comboty to zdecydowanie jeden z najciekawszych aspektów gry"

trójwymiar pozwalający na zbliżanie, oddalanie oraz obracanie pola walki. Jednostki wyglądają naprawdę dobrze, zwłaszcza Comboty. Dźwięk wypada trochę gorzej, brakuje zwłaszcza mowy u jednostek. Odgłosy wybuchów, strzałów i poruszających się robotów są w porządku. Muzyka jest bardzo zróżnicowana, ale przyjemna i zagrzewająca do walki.

Ogólnie, „Metal Fatigue" to bardzo przyjemna gra, pozbawiona większych wad, wnosząca trochę świeżości do strego gatunku. **BRZYDAL**

■ **Za:** Niezła grafika, Comboty, małe wymagania sprzętowe

■ **Przeciw:** Brak mowy u jednostek (musiałem coś wymyślić).

Wymarzona gra dla wielbicieli olbrzymich robotów i nie tylko dla nich.

WERDYKT 84%

ALTERNATYWNE ■ Total Annihilation 85% ■ Warzone 2100 90%

MOTOCROSS M

Gdyby Microsoft był tak dobry w tworzeniu programów użytkowych jak w robieniu gier, to najlepszym systemem operacyjnym na świecie byłby Windows.





- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **Rainbow Studios**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Microsoft**
- Strona WWW: **www.microsoft.com/games**
- Wymagania: **P2 300, 64MB RAM, 4x CD-ROM, 212MB HDD, Win95/98**


Oto jeden z popisów naszego milusińskiego.

Nie jest tajemnicą, że firma najbogatszego człowieka świata, Billa Gatesa dysponuje ogromnym kapitałem pieniężnym. Niestety, nie zawsze widać wielką kasę, która stoi za każdym produktem Microsoftu. Jednak w przeciwieństwie do innych efektów działalności firmy, na przykładzie „Motocross Madness 2" widać, że nie szczędzono pieniędzy na dobrych programistów.

Sytuacja na rynku symulatorów motocykli nie wygląda zbyt różowo. Jedyne produkty z tego gatunku, które można zaliczyć do udanych, to „Motocross Madness" i „Edgar Torronteras Extreme Biking". Głównie pierwszy z nich zasługuje na naszą uwagę - i to nie tylko dlatego, że jest pierwowzorem dziś opisywanego produktu, ale także z tego względu, iż był po prostu bardzo dobrą grą. Dawał nabywcy możliwość przetestowania crossowego motocykla w jednej z wielu różnorodnych lokacji. Całość okraszona była świetną grafiką, a grywalność stała na najwyższym poziomie. Druga część produktu Microsoftu oferuje nam to, co powinien proponować porządny sequel: dużo więcej wspaniałych lokacji, udoskonaloną grafikę, zlikwidowanie niedoróbek oraz dwa razy większą grywalność!



Trybów rozgrywki jest kilka i pozostawiono je takie, jakie były w części pierwszej. I dobrze - tu akurat nie potrzebne były żadne zmiany. Ogólnie rzecz biorąc, możemy się bawić na dwa sposoby: ścigając się po nieograniczonym, wielkim terenie lub po ograniczonym wstęgami i pachołkami, specjalnym motocrossowym torze. Wybierając tę pierwszą opcję musimy się zdecydować, czy będzie to zwykła rekreacyjna przejażdżka wzbogacona o popisy kaskaderskie (o tym za chwilę), czy też poważny wyścig z konkurentami pomiędzy kolejnymi waypointami. Gdy wybierzemy możliwość drugą - przyjdzie nam stawić czoła groźnym przeciwnikom podczas wyścigu na specjalnym torze.

Bardzo istotną częścią rozgrywki są popisy kaskaderskie, lub dokładniej - rozmaite figury motocyklisty wykonywane podczas wyskoków. Wygląda to w ten sposób, że po rozpędzeniu się do odpowiedniej prędkości wybieramy sobie jakąś upatrzoną wcześniej górkę, po czym z impetem na nią wpadamy. Ani się obejrzymy, a już po chwili znajdziemy się w powietrzu. I właśnie wtedy nadarza się odpowiednia okazja, aby wykazać się naszymi umiejętnościami. Wykonując serię kombosów na klawiaturze



Cóż... każdemu się może zdarzyć.

a'la „Mortal Kombat", nasz milusiński zrobi mniej lub bardziej zapierające dech w piersiach figury. Im bardziej figura będzie trudna, tym więcej za nią dostaniemy punktów. Bardzo dużą zaletą tego trybu jest praktycznie nieograniczona swoboda działania. Możemy jechać, gdzie tylko chcemy, a ograniczeni jesteśmy jedynie rozmiarami - i tak dość sporej mapy. Wielbiciele bardziej konwencjonalnej formy rozrywki mogą wybrać normalny wyścig z określoną ilością przeciwników na zamkniętym terenie. Tutaj rozgrywka jest już znacznie trudniejsza, gdyż konkurenci kiepscy nie są, a utrzymanie w ryzach motoru śmigającego pomiędzy pachołkami i barierkami do łatwych zadań nie należy.

Jak już wspomniałem, do swej dyspozycji otrzymujemy znacznie większą ilość tras, niż w części pierwszej. Ponadto, są one znacznie bardziej urozmaicone i to zarówno od strony ukształtowania terenu, jak i umiejscowienia na nim rozmaitych elementów typu budynki, drzewa, itp. Dodano również jeżdżące tu i ówdzie samochody i ciężarówki, z którymi

ADNESS 2



Nic nie smakuje tak dobrze jak zwycięstwo!

JAZDA FIGUROWA NA MOTORZE

Oto kilka popisów, które udało mi się wykonać specjalnie dla Was!



różnego rodzaju bajery w porównaniu z częścią pierwszą.

Radykalnej poprawie uległa także grafika. Jest ona tak fotorealistyczna, iż podczas jazdy w terenie otwartym bardzo niewiele już brakuje do zintegrowania się z oglądaną przyrodą. Drzewka, krzaczki, śnieg, piach, góry, piękne niebo, urzekający zachód słońca... wszystko przedstawione tak wspaniale, że aż chce się grać dla samego oglądania. Trochę drażni tylko w tym wszystkim martwota - nie uświadczymy przebiegającej nam przed nosem wiewiórki, czy innego zwierzaka; nie ujrzymy także kołysanych wiatrem drzew czy wzniecanych przez wiatr tumanów kurzu. Cóż, mówi się trudno, nie można mieć wszystkiego naraz. Może w następnej części?

spotkanie do przyjemnych nie należy. Niektóre mapy są bardzo ciekawe, tak jak chociażby wielki teren kamieniołomów, w którym pracują koparki i gdzieniegdzie grasują wielkie jak bloki mieszkalne, ciężarówki Mack. Inna z kolei lokacja, w Ameryce Południowej daje nam niepowtarzalną możliwość wjechania na starożytną piramidę Inków. Wybierając jeszcze inną, będziemy mogli przejechać się motocyklem po stoku narciarskim, lub zjechać ze skoczni. Mówiąc krótko - lokacje są znacznie ciekawsze i bogatsze w

„Motocross Madness 2" to gra bardzo dobra. Dzięki znakomitej grafice, prostocie obsługi i dużej ilości lokacji gra się w nią bardzo przyjemnie. Jedyną jej wadą może okazać się to, że na dłuższą metę może zacząć nudzić. Ale patrząc z drugiej strony - pokażcie mi grę, która się nigdy nie nudzi... **KRZYCHOO**

Za: Precyzyjnie i porządnie wykonana, dużo lepsza niż pierwowzór.

Przeciw: Na dłuższą metę zaczyna wiać nudą.

Ludzie, jeszcze jeden taki produkt, a zmienię o Microsofcie zdanie!

WERDYKT **84%**

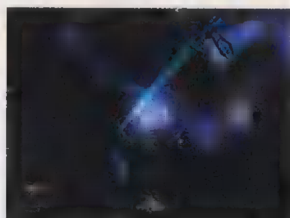
ALTERNATYWNE: Extreme Biking **76%** Motocross Madness **86%**

ALLEGIANCE

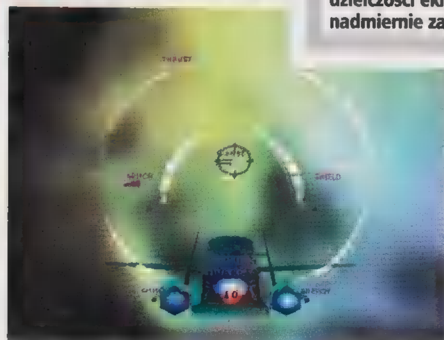
Nie zadowalając się Ziemią, Microsoft chce podbić galaktykę.







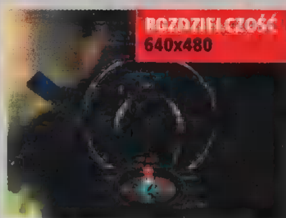
■ Bitwy są gorączkowe i bardzo hałaśliwe. Nawet podstawowe bronie są po prostu oszałamiające.



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Allegiance", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P233, 64MB RAM, Karta 3D, modem 56K**



Werdykt: W czasie bitew następują przestoje, a niskiej rozdzielczości ekran wydaje się nadmiernie zaśmiecony.

■ Komputer Testowy: **PII 350, Karta 3D, modem kablowy**



Werdykt: Nawet w wysokiej rozdzielczości wszystko wygląda bez zarzutu. Dzięki modemowi, dane po prostu śmigają.

- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **Microsoft**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Microsoft**
- Strona WWW: **www.microsoft.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, Karta 3D, 270 MB HD, modem 28,8K**

Może się wydawać dziwne, że Microsoft, który absolutnie rządzi na polu „dorosłego" oprogramowania, zechce zaprzątać sobie głowę nami, prostymi graczami. Ludźmi, którzy wykorzystują jego super-zaawansowane oprogramowanie biznesowe jako podstawki pod swoje ulubione zabawki. A jednak chce i trzeba przyznać, że z bardzo dobrym skutkiem. Trzeba przyznać, że Gates & Co zdołał oryginalnymi pomysłami przekonać do siebie nawet najbardziej cynicznie nastawionych graczy.

Pozostaje więc pytanie, czy z równą łatwością zdoła przekonać brać spędzającą większość czasu on-line? Gra „Asheron's Call" dowiodła, że ludzie z Microsoftu potrafią nadać nową formę starej jak świat idei gry RPG multi-player, wymyślając zupełnie nowe metody kooperacji. Czy jednak udało im się nadać nową formę starej jak świat idei symulatora walk kosmicznych?

„Allegiance" to ambitny projekt, który wciąga graczy w sam środek zażartej kosmicznej wojny. Zamiast jednak postąpić zgodnie z uświęconą tradycją i zdecydować się na jeden gatunek, autorzy najwyraźniej zwariowali i zebrali wszystkie do kupy, a następnie mocno potrząsnęli. Nie jest to więc zwykły symulator walk kosmicznych, ani gra strategiczna, ani nawet RPG. Mamy tu do czynienia z czymś, co stanowi wypadkową tych wszystkich gatunków. Ale, ktoś mógłby stwierdzić, coś takiego nie może się udać...

Jednak bez względu na to, jak bardzo chcielibyśmy powiedzieć: „Ha, Microsoft wszystko schrzanił!", to jednak tym draniom udało się znaleźć na to sposób. Nie ulega wątpliwości, że bardzo pomogła solidna fabuła (zniszczona Ziemia, podział na zwalczające się frakcje i nieunikniona wojna), która odgrywa ogromną rolę w grze, a która przeznaczona jest wyłącznie dla trybu multi-player. Ponieważ przyszłość jest otwarta, dobrze jest móc oprzeć się na przeszłości i na tej podstawie, wraz z innymi 350 graczami decydować o rozwoju wypadków.

„W ciągu najbliższych miesięcy możemy pójść dowolną ścieżką"

Zaczynamy oczywiście jako pilot myśliwca - typowe, rzucane na front mięso armatnie - ale w krótkim czasie będziemy w stanie pokonywać kolejne szczeble kariery. Przyjdzie nam na modłę RTS-a zdobywać bogactwa, w stylu RPG zdobywać nowe doświadczenia i wywalczyć ostateczne zwycięstwo - a jedynym sposobem dokonania tego wszystkiego jest dobrze zorganizowana współpraca z zespołem. Być może jedynie niezwykle rozbudowane przygody spod znaku „Asheron'a Call" mogą dorównać złożoności „Allegiance". Jedynym minusem jest to, że jest to niezwykle skomplikowana gra i upłyną całe godziny zanim będziemy mogli włączyć się do walki.

Potencjał „Allegiance" jest ogromny. Na razie jest to bardzo rozbudowany symulator walk kosmicznych, ale w ciągu najbliższych miesięcy może pójść dowolną ścieżką. Wszystko to sprawia, że ocena tej gry jest niezwykle trudna. Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, prawdopodobnie będzie można co dwa miesiące dodawać kolejny procent do oceny, i tak już bez końca. **JOHN WALKER**

CÓŻ ZA CUDO

„Allegiance" wygląda tak atrakcyjnie, że można się w niej zakochać. Jest wręcz nieziemska. Chciałem znaleźć jakiś paskudny screen, aby pokazać, że nie wygląd jest tu najważniejszy, ale odnalezienie takowego jest niemożliwe. Niczym nie da się przysłonić jej urody i niejeden ulegnie jej urokowi.



■ **Za:** Złożona, ma przed sobą długą przyszłość, prześliczna graficznie.

■ **Przeciw:** Zbyt skomplikowana na początku.

Niezwykle rozbudowana kosmiczna opera dla miłośników rozrywki multi-player. A przy tym wizualny majstersztyk.

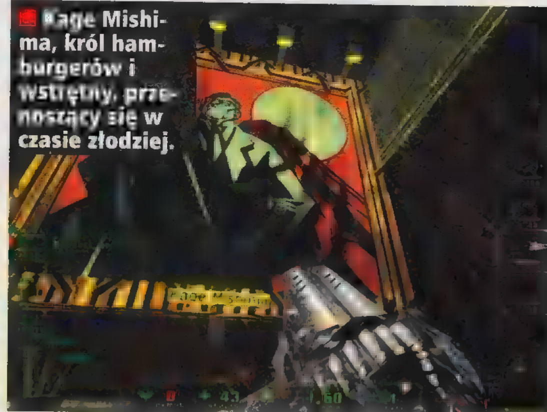
WERDYKT 83%

ALTERNATYWNE ■ Freespace 2 85% ■ X-Wing Alliance 95%

DAIKATANA

Miecz z kamienia został wreszcie uwolniony. Czy jednak nadaje się dla króla, czy też należy wrzucić go do najbliższego jeziora?


„Daikatana" roi się od paskudnych stworów - od olbrzymich ropuch po cybernetyczne małpy i gigantyczne pająki.


Kage Mishima, król hamburgerów i wstrętny, przenoszący się w czasie złodziej.

- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Ion Storm**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **139.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.daikatana.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 200 MB HD, Karta 3D**

Gdyby „Daikatana" była filmem, większość widzów wyszłaby zapewne z kina po pierwszych dwudziestu minutach, poszła do najbliższego pubu i wspólnie zalała robaka. A wielka szkoda, gdyż po przejściu mniej więcej jednej trzeciej pierwszego epizodu, kiedy zaczynają znikać te bezsensowne ropuchy i komary, sprawy przybierają lepszy obrót. Cały początkowy poziom Swamp sprawia wrażenie tragicznej pomyłki i w żadnym razie nie jest reprezentantem dalszych leveli. Co prawda i one nie są aż tak oszałamiające, ale przynajmniej pozwalają na moment zatrzymać się i pomyśleć: „Wyglądałoby to o wiele lepiej, gdyby stała za tym naprawdę nowoczesna technologia graficzna".

Kanciaste skały i kaniony bagna zupełnie nie pasują do użytych tu organicznych tekstur i choć engine „Quake'a II" nieźle radzi sobie z industrialnymi sceneriami pierwszego epizodu, to próby z przedstawieniem roślinności wyglądają dosyć żałośnie. Ten efekt podkreślają jeszcze cybernetyczni strażnicy wejścia do fortecy: metalowe płazy i owady, z którymi wielu z Was zapoznało się w wersji demo. Dlaczego potężny dyktator miałby strzec swojej cytadeli, wykorzystując mechaniczne ropuchy i muchy, które stanowią tylko lekko irytującą przeszkodę dla intruzów jest pytaniem, na które, jak podejrzewam, nikt w Ion Storm nie jest w stanie szczerze odpowiedzieć.

> **„Wyglądałoby to o wiele lepiej, gdyby stała za tym naprawdę nowoczesna technologia graficzna"**

Tytułowa Daikatana to miecz umożliwiający podróżowanie w czasie i po jego zdobyciu (na koniec pierwszego epizodu), nasza banda (więcej na temat pomagierów później) zostaje przeniesiona w czasy mitologicznych potworów i chodzących szkieletów. Znaczne zróżnicowanie środowisk działa całkiem nieźle, a poszczególne epizody są tak ogromne, że każdy z nich sprawia wrażenie osobnej gry. Klasyczne levele pełne są imponujących budowli i różnorodnych potworów: ogromne pająki, szkielety i gryfy zastępują gigantyczne mechy, laserowe wieżyczki oraz roboty. Sztuczna inteligencja staje się bardziej agresywna i przeciwnicy zaczynają wykazywać pewną spójność zachowań. Nadal mamy do dyspozycji bogaty arsenał uzbrojenia, w którym szczególnie wyróżnia się potężny młot.

Trzeci epizod przenosi naszych poszukiwaczy przygód w mroki średniowiecza, gdzie demoniczne bestie i zombie buszują w wioskach, ogromnych zamczyskach i jaskiniach. Architektura tego epizodu jest wyjątkowo atrakcyjna, a magiczne uzbrojenie przywodzi na myśl „Heretica". Szczególnie imponująco przedsta-


A może zrobić zdjęcie klasycznej greckiej architektury? Czy to może posłużyć jako aparat?


„Stój! Ani kroku dalej! I przestań tym wymachiwać"



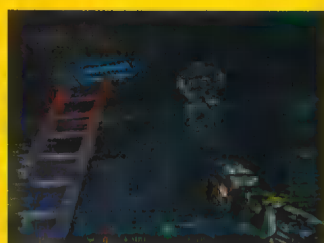
GŁUPI I GŁUPSZY

AI, dajcie mi lepsze AI! Po prostu po kilku minutach gry chce się wyć, gdy Twoi ludzie plączą się niczym kolejka w PRL.


Superfly nie należy do gigantów intelektu. Będzie stał w kriogenicznym strumieniu dopóki nie umrze lub dopóki nie każemy mu się ruszyć.


Do góry! Do góry! Do góry! Do góry! Do góry! Do góry! Do góry! Do góry! Do góry! (Powtarzać do znudzenia).


Wracamy przez pół levelu w poszukiwaniu naszych towarzyszy i znajdujemy ich zabawiających się cyrkowymi sztuczkami.

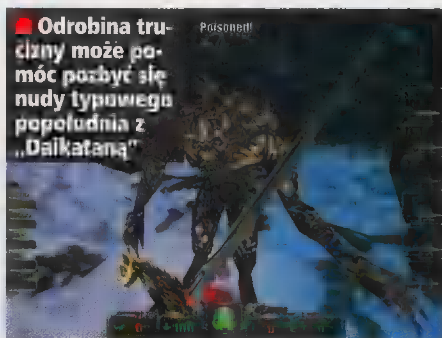

Nie odnajdując oddalonej o dwa metry drabiny, Superfly mozolnie wdrapuje się po pionowej ścianie. Szkoda, że my tak nie potrafimy.

wia się różdżka przywołująca avatary. Na koniec wracamy do przyszłości, aby stoczyć bój ze złowrogim Mishimą. Pierwszą lokacją jest Alcatraz, a w miarę jak zbliżamy się do siedziby Mishimy, więźniowie i mechaniczni strażnicy ustępują miejsca metalowym małpom, uzbrojonym w miecze wojowniczkom ninja oraz strzelającym z laserów wartownikom.

„Umiejętności pomocników podążania za głównym bohaterem są niezbyt dopracowane"

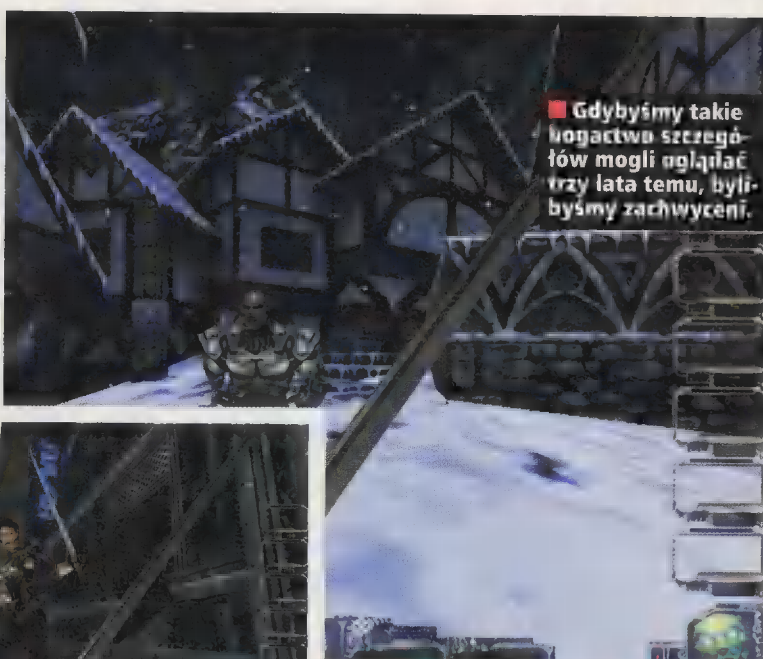
Rynsztunek stanowi mieszankę współczesnych i futurystycznych broni, łącznie z najpotężniejszym minigunem, jaki kiedykolwiek pojawił się w grach FPP. Ogrom i rozmach każdego epizodu oraz imponujące zaprojektowanie niektórych leveli ratują nieco wizerunek „Daikatany". Co prawda autorzy dołożyli starań, aby uatrakcyjnić grę wykorzystującą mocno podstarzałą już technologię. Najbardziej istotną zmianą w enginie „Quake'a II" (jeśli nie liczyć drobnych i w dzisiejszych czasach nie stanowiących żadnej rewelacji efektów mgły) jest system pomagierów. W czasie swoich wędrówek mających na celu odzyskanie Daikatany, werbujemy dwójkę pomocników - Mikiko (atrakcyjną wnuczkę twórcy miecza) oraz Superfly (twardego eks-szefa ochrony).

W praktyce służą oni taką samą pomocą, na jaką może liczyć gosposia od wylegujących się przy basenie gospodarzy. Możemy przełączać się na jedną lub drugą postać i wydawać im proste polecenia w rodzaju: czekaj, atakuj, wycofaj się, użyj broni lub medpaka. I chociaż atakują w miarę rozsądnie, tylko z rzadka ostrzeliwując się nawzajem (co powoduje ostre wymiany zdań), to ich umiejętności podążania za głównym bohaterem są tak mizerne, że w praktyce spowalniają grę, zmuszając nas do ciągłego rozglądania się z nimi i sprowadzania na właściwą drogę. W miarę postępów w grze, napotykamy coraz więcej miejsc, gdzie łatwo ich zgubić. Szczególnie dotyczy to momentów, kiedy wspinamy się na wysokie drabiny, przeczołgujemy kanałami wentylacyjnymi lub pokonujemy trudniejsze sekcje platformowe, kiedy to najchętniej udaliby się w jakiś kąt i pogrążyli się w rozpaczy. Jednak muszą być obecni przy przechodzeniu do następnych leveli i namówienie ich do podążania za nami jest długim i żmudnym procesem wymagającym znalezienia się w zasięgu ich wzroku i ciągłego wydawania polecenia „Come". Jak tylko między nami i naszymi towarzyszami pojawią się ja-



Odrobina trucizny może pomóc pozbyć się nudy typowego popołudnia z „Daikataną"





Gdybyśmy takie bogactwo szczegółów mogli oglądać trzy lata temu, bylibyśmy zachwyceni.



Wojowniczki ninja najwyraźniej same pożądają Daikatany. A przy tym oszukują używając dwóch mieczy.



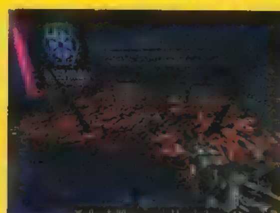
Wieżowiec Mishimy trudno określić mianem bezpiecznej przystani.

CZAS NA SAFARI

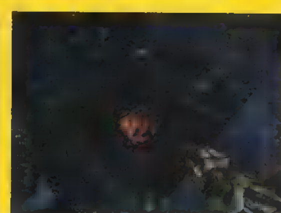
Mniej więcej w połowie pierwszego epizodu odkrywamy tajemnicę olbrzymiej fabryki Mishimy. Jego imperium zła zajmuje się... nie uwierzycie... przerabianiem trupów na hamburgery! Też bym pewnie tym się zajął, gdybym posiadał pozwalający na podróżowanie w czasie miecz. Co ciekawsze, Warren Spector zrezygnował z umieszczania w „Deus Ex" teorii konspiracji mającej na celu przerabianie ludzi na pożywienie dla Obcych, gdyż uznał ten pomysł za zbyt idiotyczny.



Oto i same hamburgery McMishima. Podobno ich smak przypomina kurczaki.



Mishima gra twardziela, ale tak naprawdę najlepiej idzie mu rzucanie mięsem.



Po ciężkim dniu pracy, pracownicy mogą odejść w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku.

kieś drzwi (a jest ich sporo), natychmiast gdzieś znikają, niczym bawiące się w chowanego nieznośne bachory. Posuwają się nawet do wypowiadania złośliwych komentarzy, kiedy żądamy od nich przykładania większej uwagi do tego, co robią.

Co więcej, problem polega nie tylko na zaciągnięciu ich siłą do miejsca, gdzie zaczyna się następny level. Musimy też dbać o ich zdrowie, gdyż, jeżeli jedno z nich zginie, gra skończona. I chociaż dosyć łatwo jest chronić ich przed atakami wroga, to ich bezdenna głupota

„Mimo iż opiera się na engine «Quake 2» potrafi wyzwolić emocje"

stanowi poważny problem i może stanowić zagrożenie dla ich życia. Często będziemy znajdować ich w sytuacjach, kiedy to zostają przytrzaśnięci przez automatyczne drzwi, zakleszczeni w szybach wind czy też stojących w bezruchu i pojękujących, podczas gdy kriogeniczny gaz odmraża im tyłki, a zrobienie jednego kroku ulżyłoby ich cierpieniu. Inne, mniej szkodliwe, ale równie irytujące niedoróbki, to ich uparte wchodzenie na ściany, stawanie sobie wzajemnie na głowach i wpadanie w epilepsję - do chwili, kiedy nie każemy im ruszyć się z miejsca. Przejścia pomiędzy poziomami oraz system zapisywania stanu gry również pozostawiają wiele do życzenia. Miejsca, gdzie konieczne jest doładowanie kolejnych fragmentów mapy, zostały chyba wybrane bez oglądania się na specyfikę danych leveli. Niejednokrotnie doładowywanie następuje na środku korytarza lub tuż przed zakrętem, za którym czai się niebezpieczny stwór. Chcąc uniknąć ataku, robimy krok do tyłu i zaczynamy kląć, zdając sobie sprawę z błędu. Jeżeli chodzi o miejsca zapisu stanu gry, to chociaż pojawiają się z większą częstotliwością po dołączeniu do nas dwójki pomocników, to i tak rozmieszczone są zdecydowanie za rzadko. Równowaga pomiędzy budowaniem napięcia oraz frustracją wynikającą z konieczności ponownego pokonywania dużych fragmentów levelu została wyraźnie zachwiana i sprawia, że rozgrywka wyraźnie kuleje. Na koniec, nieodparcie nasuwa się wniosek, że gdyby gra została wydana trzy lata temu, to niewątpliwie odniosłaby ogromny sukces, nawet pomimo swoich niedociągnięć. Chociaż engine „Quake'a II" bardzo długo dobrze nam służył, to jednak powinien już przejść na zasłużoną emeryturę. Grając w „Daikatanę" można jednak uniknąć nieprzyjemnego wrażenia oglądania podstarzałego wujka usiłującego zrobić furorę na parkiecie młodzieżowej dyskoteki.

STEVE BROWN

Za: Ogromny rozmach, fakt, że wreszcie się ukazała.

Przeciw: Technologia, niezbyt inteligentna Sztuczna Inteligencja, irytujące niedoróbki.

Ostateczny dowód na to, że wielkość nie ma znaczenia. Młodość i inteligencja są o wiele ważniejsze.

WERDYKT 80%

ALTERNATYWNE System Shock 2 92% Half-Life 96%

Jeżeli macie ochotę polatać helikopterem i postrzelać, odpowiedź jest tylko jedna:

ENEMY ENGAGED

RAH-66 COMANCHE VERSUS KA-52 HOKUM

ENEMY ENGAGED
RAH-66 COMANCHE VERSUS KA-52 HOKUM
empire

NAJLEPSZY SYMULATOR ŚMIGŁOWCA, KTÓRY POWSTAŁ NA PC





MIRAGE

02-916 Warszawa, ul. Okrzei 3
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 ... Fax 642 27 ...
www: http://www.imgroup.com.pl

Dystrybucja: IM Group

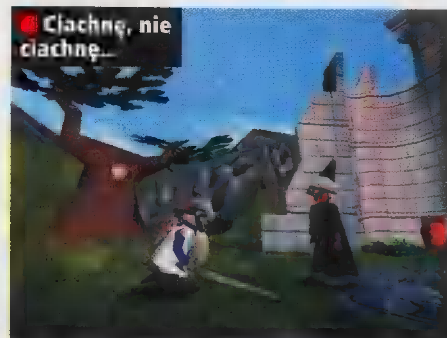
empire



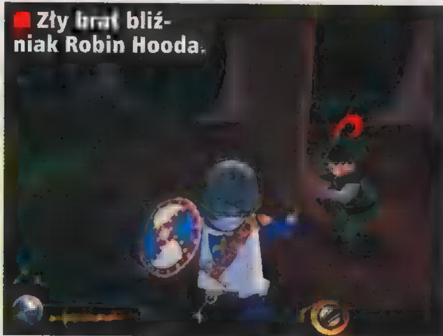
ZAMÓW WYSYŁKOWO
TEL (022) 832-54-30
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI

HYPE


Ale rudera...


Ciachnę, nie ciachnę...

Hmm... Platformówka? A po co?! Mamy już przecież „Raymana 2" i więcej nam do szczęścia nie potrzeba. W dodatku ta grafika - strasznie infantylna. Eee, dam jej max. 60%...


Zły brat bliźniak Robin Hooda.


Ja chcę bajkę o jawarnym myśliweczku.



- Wydawca: **Playmobil Interactive**
- Producent: **Ubi Soft**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.lem.com.pl**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 12x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Tak mniej więcej zareagowałem, widząc pudełko kryjące „Hype: The Time Quest". Ot - pomyślałem - kolejna prościutka gierka promująca jakieś klocki czy inną zabawkę. Jak się okazało, padłem ofiarą własnych uprzedzeń.

Historyjka wyraźnie sklecona pod kątem najmłodszych graczy, prosta jak drut i na domiar złego tracąca myszką. Nasz wybawca, młody czarodziej, wprowadza nas w „tajniki" gry typu: walka, poruszanie się, magia itp. Miło z jego strony, ale ja wciąż się nudzę. W końcu opowiada o Klejnocie Królewskim, magicznym artefakcie, który ma nam pomóc wrócić do domu. Daje kilka wskazówek i... dalej radź sobie sam.

Od tej chwili gra stawała się coraz lepsza, a moje zdanie o niej zmieniło się diametralnie. Po pokonaniu każdego przeciwnika zostaje po nim jakiś eliksir, dodatkowe strzały czy złoto (zupełnie jak w „Diablo"). Pieniądze możemy z kolei zamienić na różne preparaty w sklepie, w pobliskim mieście. W karczmie zregenerujemy siły zamawiając posiłek, z kolei kowal, za odpowiednią opłatą, z przyjemnością naprawi naszą zbroję, czy też sprzeda kilka bełtów (do kuszy oczywiście). Takich smaczków jest więcej. Na przykład możemy zaofiarować pomoc szewcowi i przetestować jego magiczne obuwie. Innym razem jakaś panna prosi nas, abyśmy zlikwidowali populację pszczół w mieście. Są to poboczne „questy" i nie muszą być wypełnione, ale wprowadzają dodatkową porcję zabawy i pozwalają zdobyć różnorakie bonusy. Tak, za wykonanie dodatkowych zadań otrzymujemy, rzecz jasna, odpowiednie nagrody. Przeważnie są to nowe cechy, zwiększające możliwości naszego pupila. Brakowało mi tylko statystyk bohatera, które można by rozwijać.

Graficznie gierka niczym specjalnym się nie wyróżnia. Jeśli widzieliście wspomnianego na początku „Raymana 2", nic Was nie zaskoczy. Bajkowe kolory, ładne animacje, miłe dla oka, choć nieco zbyt uproszczone obiekty. Może i oprawa jest nieco infantylna, ale po pół godzinie przestaje nam to przeszkadzać. Natomiast duży plus należy się za świetną pracę kamery. Sterowanie także nie nastręcza trudności, nawet z klawiaturą zabawa jest bardzo przyjemna, choć oczywiście nie ma to jak wygodny, ergonomiczny pad.

Jako że akcja dzieje się w krainie typu fantasy, nie mogło zabraknąć walki. Naszymi przeciwnikami będą najróżniejsi delikwenci. W lasach, oprócz wściekłych wilków i dzików, spotkamy zbójców, w lochach zamku straszyć nas będą kościotrupy i duchy, a w klasztorze, natkniemy się na rycerzy zakonnych. Na osłodę możemy korzystać z kilkunastu czarów.

„Hype" naprawdę wciąga. Na tak dobre wrażenie składa się wiele spraw. Przede wszystkim fabuła, która mimo kiepskiego początku, później rozwija się w taki sposób, że jesteśmy po prostu ciekawi, co będzie dalej. I pomyśleć, że początkowo zamierzałem totalnie zjechać tę grę... Jeszcze wiele przede mną. **FAZI**

Za: Duża grywalność, odprężająca, brak przemocy, lokalizacja.

Przeciw: Niedopracowana grafika, niedostępny w dowolnym momencie save.

Doskonała zabawa dla młodszych i starszych, przyciąga do monitora na długie godziny.

WERDYKT **81%**

ALTERNATYWNE: Rayman 2 82% · Croc 2 82%

„PO PONAD ROKU OD PREMIERY WERSJI ANGLOJĘZYCZNEJ DOCZEKALIŚMY SIĘ POLSKIEJ EDYCJI TEGO NAJPOPULARNIEJSZEGO SYMULATORA LINII KOLEJOWYCH. CAŁE SZCZĘŚCIE, ŻE PARA NIE POSZŁA W GWIZDEK"

RAILROAD TYCOON II

Konkurs GK

JAK NAZYWA SIĘ WAGON ZNAJDUJĄCY SIĘ ZARAZ ZA LOKOMOTYWĄ PAROWĄ, W KTÓRYM SĄ WĘGIEL I DREWNO?

FUNDATOR NAGRÓD

WYDAWNICTWO PLAY IT
Ul. Wyspiańskiego 10
33-300 Bielsko-Biała
tel. (0-18) 44-40-560

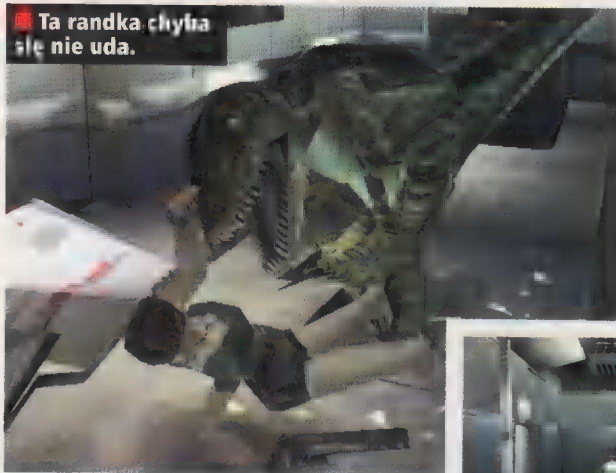
NAGRODY:

- 5 GIER „RAILROAD TYCOON 2"
- 5 GIER „LEMMINGI REWOLUCJA"

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: *GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA* **Z DOPISKIEM „RAILROAD TYCOON II", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 4 WRZEŚNIA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE PAŹDZIERNIKOWYM. POWODZENIA!**

DINO CRISIS

Zapomnijcie o wędrówkach z dinozaurami. Lepiej nauczcie się szybko biegać.


Ta randka chyba się nie uda.


O rany, on naprawdę gustuje w szatynkach.

- Wydawca: **Virgin**
- Producent: **Capcom**
- Premiera: **Już jest (UK)**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.capcom.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 200 MB HD, Win95/98**

Gdyby tylko szaleni naukowcy od czasu do czasu wybrali się do kina... Wiedzieliby wtedy, że ingerowanie w siły natury zawsze prowadzi do katastrofy. Najpierw tworzą śmiertelny wirus, który wszystko, z czym się zetknie zamienia w chodzące trupy. A teraz majstrują przy dinozaurach. Na szczęście takie rzeczy nie mają miejsca naprawdę, a jedynie w świecie gier komputerowych. Lub filmów. Lub książek. Lub... (Może przejdziesz do rzeczy - Red. Nacz.)

W „Dino Crisis" znowu mamy do czynienia z naukowcami, którzy zabawiają się na bezludnej wyspie na Pacyfiku. Wiecie o co chodzi: tajne eksperymenty finansowane przez rząd i tym podobne. A kiedy nagle urywa się wszelki kontakt z wyspą, na miejsce wysłany zostaje doborowy oddział Sił Specjalnych. Gracz wciela się w postać Reginy, członkini tego oddziału, która wkrótce pod wylądowaniu na wyspie zdaje sobie sprawę, że nie dzieje się dobrze w owym miejscu. Stacja badawcza jest opuszczona, nie ma zasilania i wszędzie widać pełno krwi. A to nigdy nie jest dobrym znakiem. To, co odkrywa, sprawi, że Darwin przekręci się w grobie.

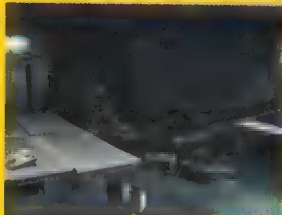
„«Dino Crisis» podąża drogą utartą przez «Resident Evil»"

Oczywiście tytuł gry zdradza część tajemnicy. Szaleni naukowcy próbowali uzyskać nową formę energii, która zaprzęga siły wewnątrz atomu - coś jak reakcja termojądrowa, tyle że bez szkodliwego promieniowania. Jednak pojawił się pewien efekt uboczny (jakoś nas to nie dziwi), który powoduje powstanie dziury w materii czasoprzestrzeni i sprowadza do XXI wieku dinozaury sprzed 600 milionów lat. Oczywiście dinozaurów nie da się za-

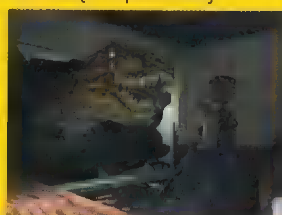


JAKIE MASZ DUŻE ZĘBY...

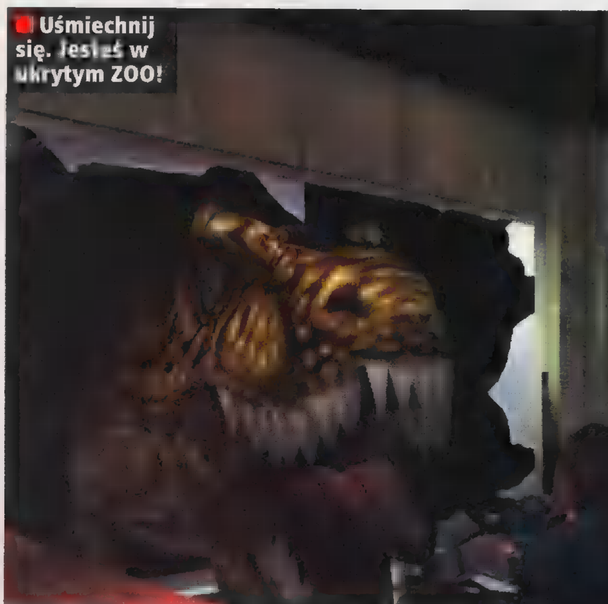
Najbardziej imponujące w „Dino Crisis" są z pewnością dinozaury. Mamy do czynienia z wieloma ich gatunkami - różnią się między sobą szybkością i sposobem ataku. Zmusza to do bardziej taktycznego myślenia - czy spróbować ucieczki oszczędzając amunicję, czy po prostu rozwalić? Jak jednak mogliśmy oglądać w „Parku Jurajskim, dinozaury potrafią otwierać drzwi i będą nas ścigać nie bacząc na przeszkody.


Naszym głównym przeciwnikiem są szybko poruszające się i agresywne Raptory.

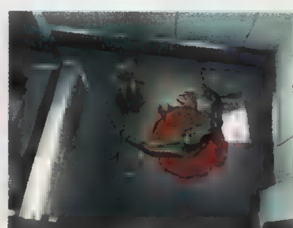

Trudno jest uciec przed pterodaktylami i krwiożerczymi, ropuchupodobnymi dinozaurami.

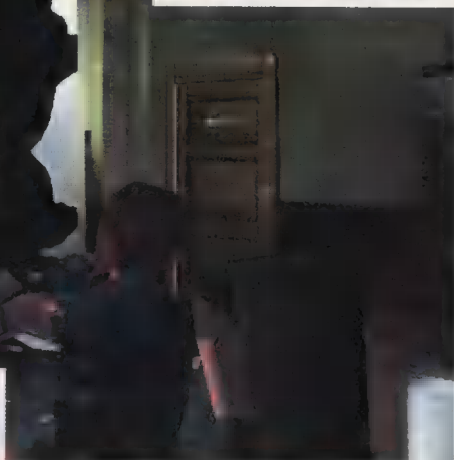

I oczywiście pojawia się król wszystkich dinozaurów, słynny T-Rex. Jakiej pasty używa Mistrz?

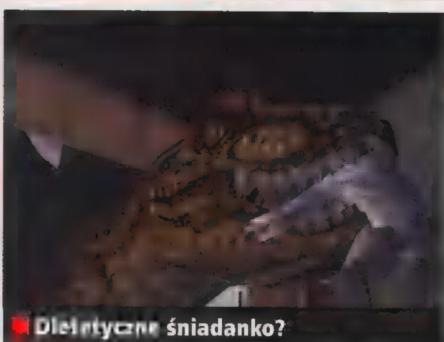




Uśmiechnij się. Jesteś w ukrytym ZOO!







Dietetyczne śniadanko?

mknąć w drucianych klatkach - idą za głosem instynktu i zabijają wszystko na swojej drodze. Naszym zadaniem jest wytropienie odpowiedzialnego za to wszystkie człowieka i ujście z wyspy z życiem.

Jak zapewne domyśliliście się, „Dino Crisis" podąża drogą utartą przez „Resident Evil". Są jednak znaczące różnice. Po pierwsze, grafika. „Dino Crisis" rezygnuje z pre-renderowanego tła znanego z „Residenta" na rzecz rysowania wszystkiego w czasie rzeczywistym. Można jednak zadać pytanie, po co? Jest to oczywiście próba rozbudowania kinematograficznej atmosfery gry, ale wydaje się to mijać z celem biorąc pod uwagę fakt, że kamera najczęściej jest nieruchoma. I chociaż znajdziemy tu momenty filmowego piękna, to fakt, że autorzy posłużyli się technologią z PlayStation oznacza, że „Dino Crisis" momentami wygląda dosyć bezbarwnie.

„Dynamiczna mieszanka akcji, napięcia i łamigłówek"

Z drugiej strony „Dino Crisis" wywraca ideę „Resident Evil" do góry nogami - zamiast zajmować się przede wszystkim eliminowaniem żywych trupów, gracz większość czasu spędza na uciekaniu przed przeciwnikami. Pomaga to zbudować specyficzną atmosferę, uzupełnioną przez słabo oświetlone pomieszczenia i nastrojowy podkład muzyczny. Poza tymi elementami, scenariusz „Dino Crisis" podąża ścieżką utartą przez „Resident Evil" - mamy tu do czynienia z dynamiczną mieszanką akcji, napięcia i łamigłówek. Co oczywiście jest świetnym pomysłem.

Nie mogło zabraknąć znanych z „Residenta" kolorowych kluczy, ale tym razem zagadki i strategia odgrywają o wiele większą rolę. Zagadki wymagają zarówno myślenia, jak i posługiwania się mięśniami - musimy, na przykład, rozwiązywać szarady słowne, by zdobyć hasła i dostęp do komputerów, a także przesuwać bloki i rury w celu utorowania sobie drogi. „Dino Crisis" w większym stopniu zmusza do poruszenia pokładów umysłu. A ponieważ akcja gry osadzona jest w naukowym laboratorium na wyspie, nie znajdziemy tu zbyt wiele amunicji. Zamiast tego możemy zaopatrywać się w różnego rodzaju środki chemiczne, które odpowiednio wymieszane mogą uśpić tropiące nas monstra.

„Dino Crisis" to wspaniała nastrojowa przygoda z naprawdę przerażającymi momentami. Pewnym rozczarowaniem jest lekko irytujący system sterowania oraz zbyt krótki czas rozgrywki. Fabuła, chociaż opiera się na typowo hollywoodzkich nonsensach jest doskonale poprowadzona i stanowi siłę napędową gry. Dinozaury nie są tak przerażające jak żywe trupy, ale co z tego? Gra potrafi wciągnąć i przez dziesięć godzin potrzebnych do jej ukończenia jesteśmy pochłonięci polowaniem na potwory i szalonych naukowców. Crichton, możesz tylko pozazdrościć.

NICK JONES

Za: Ciekawa fabuła, daje dużo do myślenia, potrafi nieźle nastraszyć.

Przeciw: Zbyt krótka, nie najlepsza grafika.

„Park Jurajski" to nie jest, ale nie brakuje jej prawdziwie kinematograficznej atmosfery.

WERDYKT 79%

ALTERNATYWNE Resident Evil 2 · Tomb Raider: TLR 94%

DEVIL INSIDE PL

Jest w każdym z nas. Podobno służymy mu wiernie, nawet gdy działamy w najlepszych intencjach... Zło. Nie, nie chodzi nam o podstawienie nogi na korytarzu...

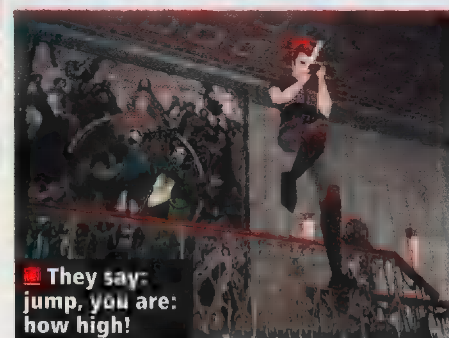








Rudowłosy, przystojny z dużą... spluwą!



They say: jump, you are: how high!

- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Game Squad**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **29.90**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.cdprojekt.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Chodzi o coś więcej. O przeklęte żywoty snujące się po zapomnianych przez Boga i ludzi domach, w których tylko skrzypiące zawiasy od drzwi i stara podłoga sprawiają wrażenie, że nie jesteśmy sami...

Jako wynajęty przez lokalną stację telewizyjną heros o paranormalnych cechach masz za zadanie, Drogi Graczu usunąć główny czarny charakter tej gry, czyli niejakiego Harrego Grimesa, zwanego także „Nocnym Łowcą". Tak się nieszczęśliwie złożyło, że ten ostatni najwyraźniej nie przejął się wykonaną na nim karą śmierci i po kilku latach od rytualnych wstrząsów na metalowym krzesełku jego duch nawiedził nasz wymiar. I wybrał właśnie pewien opuszczony dom na przedmieściu, by zamanifestować swą obecność. Na spotkanie ze „zmartwychwstałym" udała się pewna dziennikarka, ale najwyraźniej wizyta mediów nie wzruszyła demona, bo ciekawa pani redaktor nie wróciła do pracy. Naszym zadaniem jest ją odnaleźć, a niejako „przy okazji", załatwić Grimesa. Wszystko to sponsoruje lokalna stacja telewizyjna, która wraz z naszym herosem wysłała tam operatora. Nic nie może umknąć uwadze, więc w studiu i na antenie czekają tysiące żądnych sensacji telewidzów. Nie dziw się, że będziesz poganiany przez spikera, by uatrakcyjnić show. W tym celu najlepiej dokonać jakiegoś karkołomnego wyczynu podczas odstrzeliwania kolejnemu nieszczęśnikowi kończyn. Ba, ale nawet to może nie usatysfakcjonować judzonych przez spikera ludzi. Na szczęście mamy jeszcze jedną niespodziankę w zapasie. Tak naprawdę nie masz na imię Deve. Twoja prawdziwa natura jest jedną z najoryginalniejszych koncepcji umieszczonych w „Devil Inside". Jako zaklęty demon musisz odszukać przeklęty pentagram, by zmienić swe jestestwo. Zyskujesz wtedy sporo magicznych umiejętności i możliwość... latania! Jest to piekielnie przydatne podczas eksploracji. Naszymi przeciwnikami będą najprawdziwsze zjawy, ożywione trupy czy dziwne mutacje. Podczas wędrówki gromadzimy wyposażenie (dość standardowe, ot chociażby M16) i zgarniamy amunicję służącą totalnej rozpierduszce. Dość średnio prezentuje się za to oprawa muzyczna, choć samplom nie brakuje tego rozdygotanego nerwu tak charakterystycznego dla horrorów. Główny motyw (łupiące techno) wyda się nie na miejscu, ale ironiczny charakter fabuły każe się dopatrywać i tutaj celowego zamierzenia producentów. Niestety, podczas grania nie jest już tak słodko. Przede wszystkim wychodzą niedociągnięcia engine'u i sterowania. Kamera momentami zupełnie wariuje i wpada w loopa, przypominającego koszmarne replaye z naszych boisk. Próba opanowania ruchów głównego bohatera przez pierwsze dwadzieścia minut wydaje się piekielnie trudną sztuką. Potem jest łatwiej, ale wciąż ma się wrażenie, że dowodzimy pijanym lotniskowcem. Najgorsze jest to, że grafika potrafi wykrzaczyć się w najgłupszej sytuacji. Innym mankamentem, jest powtarzalność niektórych rozwiązań, na czym traci grywalność. Debiut Cryo na rynku gier tego typu nie zakończył się olśniewającym sukcesem, ale stworzony został produkt, który pozwala śmiało spojrzeć wydawcy w przyszłość. „DI 2" może okazać się bardzo interesującym kąskiem. **MONSUN**



I równiutko między oczy...

Za: Klimat, fabuła.

Przeciw: Niedociągnięcia engine'u, niedopracowane ruchy kamery.

Ciekawa, mroczna i krwista. Ale nie genialna i nowatorska.

WERDYKT **71%**

ALTERNATYWNE: Resident Evil 2 96%, Nocturne 89%

Konkurs GK

CO OZNACZA SKRÓT „DVD"?



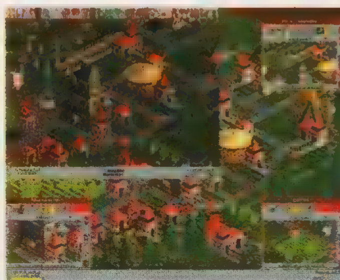
FUNDATOR NAGRÓD
ACTION
Ul. Jana Kazimierza 46/54
01-248 Warszawa
tel. (0-22) 836 62 28

NAGRODA:

- ZESTAW DVD REVOLUTION

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „DVD REVOLUTION", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 4 WRZEŚNIA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE PAŹDZIERNIKOWYM. POWODZENIA!

ROLLERCOASTER TYCOON PL



DODATKOWE ATRAKCJE

Ludzie Meiera rozjechali się po świecie, ale ich praca wciąż cieszy.



Magiczna kraina wielkich przeciążeń i niedojedzonych hamburgerów.

- Wydawca: **Hasbro**
- Producent: **MicroProse**
- Cena: **39.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**

Tak właśnie jest z produktem sygnowanym nazwiskiem Chrisa Sawyera, niegdysiejszego współtwórcy takich hitów jak „Civilization" czy „Railroad Tycoon".

Sawyer postanowił odgrzać bardzo stary pomysł, profilując to cacko nie tylko na symulację lunaparkowego biznesu, ale także nadając mu charakter prawdziwie hardcore'owego przeboju. Jak sama nazwa wskazuje będziemy mogli tworzyć park rozrywki ze szczególnym uwzględnieniem mrożących krew w żyłach żelaznych, podniebnych kolejek. Setki elementów pozwalających ułożyć najbardziej karkołomne tory (a wszystko z zachowaniem subtelnych praw niezbyt subtelnej fizyki), gigantyczne możliwości monitorowania i konfigurowania pracy urządzeń oraz bardzo sprawne poskładanie wszystkiego w całość, dało grze dość wysoką pozycję w rankingu najlepszych strategii. Jedynym minusem produktu była dość leciwa oprawa graficzna, jako żywa przypominająca stare wydania „Theme Parku".

Ale nie przeszkodziło to wydawcom w sporządzeniu i wydaniu dysku z... dodatkowymi atrakcjami. Najważniejszymi spośród nich są nowe pakiety scenariuszy zabierające gracza w prawdziwie magiczne klimaty, takie jak opuszczona kopalnia, przecięty autostradą lunapark czy stary most nad zalewem. Dość ciekawe zmiany zaszły także w płaszczyźnie wyposażania parku. Oczywiście dodano kilkanaście nowych rollercoasterów i sklepów, ale nie zapomniano o takim szczególe, jak ingerencja w wygląd każdej z nowych atrakcji. Możemy teraz nie tylko zmieniać kolory serii pojazdów na torach, ale definiować każdy z nich osobno! Wprowadzono także znaki oznaczania stref w parku, co daje nam możliwość pośredniego ingerowania w ruch ludzi na jego terenie. Nowe znaki pełnią rolę nie tylko banerów reklamowych, ale przede wszystkim informują o zawartości danej strefy. Polecam ten produkt każdemu. Jest dobry, tani i w całości po polsku! **JAGD 52**



RAILROAD TYCOON II PL

- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **PopTop**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Play-It**

No i stało się, wreszcie mamy kolej z ludzką (czyt. polską) twarzą. Julian byłby dumny!

Niestety nie chodzi o naszą kochaną PKP, która nie dość że coraz bardziej podnosi ceny, to nie sprząta w wagonach. Tym razem mamy szansę zmierzenia się z realiami dziewiętnastowiecznego rynku kapitałowego (i nie tylko, bowiem gra kończy się dopiero w XXI wieku!) i wypróbowania swych sił w budowie wielkich linii kolejowych. „Railroad Tycoon 2 PL" zabierze nas bowiem w magiczny świat wieku pary i żelaza i pozwoli zrealizować największe marzenia niedoszłych biznesmenów (lub zdesperowanych klientów PKP). Jeśli tego nie pamiętacie, to pragnę Wam przypomnieć, że niegdyś boski Sid Meier wysmażył prawdziwie mistrzowski produkt o nazwie „Rairoad Tycoon". Pozwalał on na stworzenie własnej kompanii kolejowej i rozbudowę sieci dróg żelaznych w dowolnym zakątku świata. Jedyne co męczyło wielbicieli tej gry, to brak jej następcy. Ale dzięki firmie PopTop światło dzienne ujrzał niesamowity produkt. Następca kultowego „RT" jest grą wybitną, posiada doskonałą grafikę, świetnie dopasowaną oprawę muzyczną i wysoką grywalność. Jej polski dystrybutor przełamał się wreszcie i rzutem na taśmę przygotował w rok po premierze polską wersję gry. Trzeba przyznać, że robota została wykonana porządnie i jedyne, co mnie szczerze zmartwiło to fakt, że przyszło nań czekać tak długo. Oby tylko ten raz! **JAGD 52**



LEGO CREATOR

Firma Lego zapragnęła wkroczyć na rynek komputerowej rozrywki. Ale same chęci nie wystarczą.



Kanciatse, brzydkie, choć akcelerowane. Błeeee!!!



- Wydawca: **LEGO Media**
- Producent: **Superscape**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **IM Group**

No bo co ja mogę dobrego powiedzieć o tym programie? Niewiele. A zapowiadało się nienajgorzej. Założenie jest całkiem obiecujące. Budować rozległe krainy, ożywiać je i przemierzać jako plastikowy koleś - ciekawa koncepcja. OK - myślę sobie - będzie fajnie.

Instaluję, uruchamiam i co widzę? Jakieś białe kropki, zielone plamy - o, a to chyba ulica - czyli Lego-city z lotu ptaka. Doprawdy, to chyba jakiś żart. Piksel piksela pikselem pogania. Żenada. Odnajduję odpowiedni przycisk, przybliżam obraz. Troszkę lepiej, ale nadal nieciekawie. Poza tym, widać już tylko część miasteczka. Wchodzę do menu grafiki. Może da się wykorzystać akcelerator. Nie mylę się. Przełączam co trzeba i wracam do gry. Przecieram oczy. Jak było, tak jest. No dobra, a co z tym budowaniem? Oglądam sobie kolekcję klocków. Kilka ich jest, ale atak serca nam nie grozi. Wystarczy na jakiś pojazd, ale o budynkach raczej zapomnijcie. Zresztą, kto by miał cierpliwość składać domek element po elemencie. Na szczęście jest już galeria gotowych konstrukcji. Zrobię samochód. Zaczynam tworzyć. Klocek do klocka i coś się wykluło. Tylko co to? Nieważne. Żeby się chociaż jakoś toczyło. Ustawiam całe to ustrojstwo na jezdnię, określam trasę i klikam. „Zabawa". Nooo! Nareszcie coś się dzieje. Ludziki spacerują, po ulicach kursują autka, a nad miastem krąży jakiś śmigłowiec. Tylko dlaczego wszystko tak ślamazarnie się porusza?! Oj, chyba autorzy nie przyłożyli się do strony technicznej produktu. Cała „Zabawa" sprowadza się do zmieniania perspektyw. Można kazać kamerze śledzić ruch dowolnego obiektu, można oglądać świat z kabiny samochodu, można też wcielić się w dowolnego ludzika i przespacerować się po okolicy. To chyba najfajniejsza opcja, aczkolwiek również szybko się nudzi.

I tak wygląda cała gra: anemiczna i męcząca. Po zaprojektowaniu miasta, przechodzi nam ochota na dalszą rozrywkę. Nienajlepszy interfejs i irytujące udźwiękowienie dopełnia obrazu nędzy i rozpaczy. Bardzo trudno zmusić się do obcowania z programem, od którego wieje taką nudą. Na dodatek nie bardzo wiadomo do kogo adresowana jest gra. Mniejsi nie będą chcieli zgłębiać interfejsu, więksi i wybredniejsi po 20 min. odinstalują program.

Lego to naprawdę wspaniała zabawa. Wiem, bo sam niegdyś spędzałem mnóstwo czasu na konstruowaniu rozmaitych machin. Przyzna rację każdy, kto jak ja wdrażał swoje marzenia w ten plastikowy świat. Kto czuje sentyment, lepiej zrobi wyciągając klocki z dna szafy.

FAZI

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

VOODOO 5500 AGP

Po bardzo długim oczekiwaniu pojawił się wreszcie na rynku produkt, na którego premierę czekaliśmy od bardzo dawna. I chyba jest to premiera spóźniona.

NOWOŚCI

■ Intel pokonał kolejną barierę! Niestety, nie w marszu w stronę masowego odbiorcy. Udało się bowiem stworzyć pamięć SRAM pracującą z częstotliwością... 2 GHz! Oczywiście nie znajdzie ona zastosowania w klasycznych „piecach", ale użyta zostanie w superkomputerze Blue Flame. A ja nawet nie zdążyłem kupić 133-ek.

■ No, ale nie wszystkie ambitne zamierzenia udają się temu potentatowi. Ze względu na nikłe zainteresowanie klientów, Intel zarzucił projekt seryjnej produkcji Xeonów z zegarem 800 MHz. Ich przyjęcia odmówił nawet taki potentat jak Compaq.

■ Najnowsze urządzenia wykorzystujące tryb SCSI zaczynają wyraźnie górować nad tanimi i bardzo popularnymi gadżetami IDE. O ile te ostatnie dzięki UDMA100 zaczynają wreszcie obsługiwać duże transfery (100 MB/s), o tyle tym pierwszym udało się odskoczyć bardzo daleko. Dzięki standardowi Ultra320 podstawowy transfer (160 MB/s) zostanie podniesiony bardzo wysoko - mówi się o 640 MB/s!

■ Producent: **3dfx**
■ Cena: **ok. 1500.00**

Na wielką ironię zakrawa fakt, że w miesiąc po prezentacji najświeższego dzieła nVidii dane jest nam oglądanie odpowiedzi 3Dfx'a na poprzedni cios - GeForce 256. Już sama ta sytuacja jest bardzo znamienna i wskazuje na spore zaległości, jakie są udziałem dotychczasowego potentata.

Bardzo długo przyszło czekać na odpowiedź twórców Voodoo i dlatego z wielkim zainteresowaniem rzuciliśmy się na paczkę, która do nas przyszła zza Małej Wody. Voodoo 5500 AGP jest konstrukcją opartą na dwóch kościach, najnowszym dziecku 3Dfxa - VSA- 100. Umieszczenie na karcie dwóch takich układów w zamierzeniu twórców tego dziwoląga powinno dać w efekcie podwojoną moc, ale... Na pokładzie zainstalowano aż sześćdziesiąt cztery megabajty pamięci, co w porównaniu z poprzednimi dokonaniami serii Voodoo, wydaje się być wielkością wręcz niewyobrażalną. Nie ma jednak nic darmo - tak wielka karta z dwoma układami wymaga dużej ilości energii. Dotychczas karty zasilane były przez gniazdo AGP lub PCI, teraz jednak mamy stworzoną możliwość podpięcia karty do klasycznego kabla zasilającego, jaki znajdzie się w każdej obudowie. Podobno model V6000 otrzyma własny, zewnętrzny zasilacz! Sercem tej karty jest wykonany w technologii 0,25 mikrona chip VSA - 100. 3Dfx pozostał wierny wcześniej wyznawanym zasadom i jego najnowsza karta wspiera dotychczasowe standardy: Glide, Open GL i D3D. Podział pracy między oboma układami został zrealizowany w dość zmyślny sposób. Po włączeniu trybu 3D obie kości dzielą się zadaną pracą i w końcu jeden z układów oddaje gotowy efekt. Ten tryb nazywa się bardzo znajomo - SLI, ale prezentuje zupełnie odmienny model funkcjonowania. Poprzednio, połączone karty dzieliły się liniami ekranu, teraz przetwarzają obraz w pasmach, co pozwala na lepsze i wydajniejsze rozłożenie ciężaru pracy. Układ pozbawiony jest własnego chłodzenia, co może stanowić swego rodzaju niespodziankę. Nie należy się tym jednak zbytnio przejmować - emisja



Voodoo 5500 AGP

ciepła stoi na dość przyzwoitym poziomie i wystarczy pozostawienie otwartej obudowy.

Czas na kwas, czyli Voodoo w praniu. Przede wszystkim spróbowaliśmy to cacko sprawdzić w boju z najnowszą zabawką nVidii. Różnica wizualna była jednak nieuchwytna i odwołaliśmy się do programów testujących. Wygrał, tak jak przewidywaliśmy, GeForce 2, zaś różnica w wydajności między V5500 a starym Ge256, była minimalna. Dla weteranów kochających 3Dfxa była to ciężka próba nerwów. Na usprawiedliwienie nowego Voodoo, trzeba powiedzieć, iż jeszcze nie powstały produkty wykorzystujące zaimplementowane nowe funkcje karty (m.in. soft shadows i soft reflections), zaś klasyczna FSAA (full-screen antyaliasing) jest jedynym zauważalnym postępem, który dokonał się w laboratoriach dotychczasowego potentata. VSA-100 jest z pewnością układem dobrym, ale jego wprowadzenie na rynek dokonane zostało zbyt późno, zaś wykorzystanie poprzez montowanie na kartach ich większej ilości, wywołuje wrażenie pośpiechu, z jakim wdrażano chip. Dziś trudno jest definitywnie określić, jakie szanse na rynku ma ta nowa zabawka. Wszystko zależeć będzie od producentów oprogramowania i klientów, którzy będą chcieli wyłożyć sporą przecież kwotę na nowy gadżet. Na razie w naszym pięknym kraju stosunek mocy do ceny klasyfikuje V5500 bardzo wysoko, ale przeliczając cenę brytyjską i tak trzeba wyłożyć prawie półtora tysiąca złotych. A kogo na to stać?

TRAITOR

LEXMARK POD STRZECHY

Nie tak dawno miałem niewątpliwą przyjemność przedstawienia Czytelnikom domowych modeli drukarek firmy Hewlett-Packard. Dziś nadszedł czas Lexmarka.

- Model: **Z11**
- Producent: **Lexmark**
- Dystrybucja: **AB S.A.**
- Cena: **259.00**

- Model: **Z31**
- Producent: **Lexmark**
- Dystrybucja: **AB S.A.**
- Cena: **669.00**

Firma ta ma wielkie tradycje w dziedzinie oferowania klientom urządzeń drukujących - czterdzieści lat obecności w tym charakterze na rynku to bardzo poważny atut. Ale w końcu branża nie stoi w miejscu i w zasadzie co kilka lat wprowadzane są nowe technologie pozwalające na uzyskanie coraz lepszych wyników na urządzeniach klasy domowej. I takie właśnie modele prezentujemy Wam dzisiaj

Pierwszym z nich jest bardzo tani model Lexmark Z11. To drukarka atramentowa, pozwalająca uzyskać dość nietypową dla tej klasy urządzenia rozdzielczość drukowania. Mowa tutaj o osiągalnym trybie 1200x1200 dpi, który do tej pory był domeną znacznie droższych urządzeń, wyposażonych w możliwość drukowania laserowego. Ale nie radziłbym się przedwcześnie cieszyć. Czy nadal mamy tutaj do czynienia z klasycznym układem głowic drukujących? Niezupełnie - zastosowanie specjalnego, dołączonego do urządzenia zbiornika z kolorowym tuszem otwiera przed nami wspaniałości druku w tak wysokiej rozdzielczości. Powód jest prosty - głowica drukująca wbudowana jest po prostu w nabój z atramentem. Jest to zresztą jedną z nielicznych wad urządzenia - możemy jednocześnie mieć zamontowane w drukarce zbiornik z kolorem lub tuszem czarnym. Oba na raz tam nie wejdą. O tym, co chcemy drukować, decydujemy przed podłączeniem właściwego zbiornika! Urządzenie jest bardzo wygodne w obsłudze - zajmuje na biurku piekielnie mało miejsca i pracuje dość cicho - generuje tylko 42 decybele. Mamy nadzieję, że utrzymuje podobną normę także podczas dłuższej pracy niż dwutygodniowe testy. Z11 jest dość szybkim urządzeniem - 4 strony w czerni na minutę lub 2,5 strony w kolorze. Drukować można naprawdę na wszystkim, od kopert i naklejek po klasyczny papier czy folię. Z11 obsługuje następujące formaty: A4, Letter, Legal, B5, Executive, A5, A6 card, Index, Banner (20 arkuszy), kartka pocztowa, Hagaki. Do urządzenia dołączono dość bogaty zestaw oprogramowania pozwalającego na konfigurację parametrów pracy i bardzo obrazową (choć nie polską) instrukcję obsługi „step by step". Z11 z całą pewnością będzie bardzo korzystnym zakupem, biorąc pod uwagę parametry pracy i cenę. Polecamy go jednak tylko do naprawdę najprostszych zastosowań.



Lexmark Z11



Lexmark Z31

Drugim modelem jest Z31. To już znacznie bardziej rozwinięte od poprzedniego urządzenie. Przed wszystkim istnieje tutaj możliwość jednoczesnego zamontowania obu zbiorników z tuszem (kolor i czerń) oraz (jeśli zakupimy dodatkowy moduł) dokonania wydruku tzw. fotograficznego o bardzo wysokiej jakości. W porównaniu z Z11 prezentowany model doskonale nadaje się do przygotowywania materiałów do prezentacji (np. folii na rzutnik) dając nam lepszą jakość materiału wyjściowego. Jest także znacząco szybszy, co doskonale widać w trybie wydruku czarno-białego (osiem zamiast czterech stron). Imponujące parametry przyćmiewa jedynie fakt, że przy prawie dwukrotnie wyższej cenie szybkość otrzymywania kopii barwnych jest wyższa tylko o jedną stronę (trzy i pół strony/minutę). Z31 obsługuje następujące formaty: A4, Letter, Legal, B5, Executive, A5, A6 , Index, kartka pocztowa, Hagaki i jest odrobinę głośniejsza od poprzedniego modelu - 45 decybeli. Ten typ drukarki powinien trafić do bogatszych domów lub małych biur, które potrzebują wydruków kolorowych o dobrej jakości, a nie chcą inwestować w drogie, laserowe urządzenia. Nie jest to jednak urządzenie dające w pełni profesjonalne efekty, dlatego nad jego kupnem należy się poważnie zastanowić. Generalnie jednak jest bardziej godny polecenia od poprzednika.

Oba wyżej prezentowane modele możemy z czystym sumieniem polecić do domowych zastosowań (Z31 przy odpowiednich dodatkach nawet do półprofesjonalnych). Są bardzo atrakcyjne cenowo, pozwalają w pełni monitorować pracę i... nie zapomnijcie kupić do nich kabla pozwalającego na ich podłączenie do PC! To „niezwykle" ważne... **TRAITOR**

NOWOŚCI

- Po peanach na cześć rozwoju przemysłu komputerowego za Wielką Wodą przyszła pora i na nas. Branża komputerowa zanotowała bowiem przyrost zysków w porównaniu z rokiem ubiegłym o ponad 36%, co w efekcie dało sumę 2,5 mld. dolarów. Co prawda nijak się to ma do ponad dwudziestokrotnie wyższych danych USA, ale zawsze cieszy.

- Sony znowu mąci. Tym razem chodzi o wprowadzenie nowego standardu CD-ROM-ów. Choć wielu interpretuje to jako krok wstecz, to jednak płytki CD mające pojemność 1,3 GB byłyby dość miłym rozwiązaniem dla tych, którzy nie mają zasobów pieniężnych, by przesiąść się na DVD. Oczywiście najpierw trzeba będzie wymienić stary, niekompatybilny napęd na to nowe cudo.

- Na drodze ku nowym rozwiązaniom w branży informatycznej już dawno stanęła sama technika. Wiele mówi się o wykorzystaniu fal rentgenowskich i procesorze molekularnym. W sprawie tego ostatniego poczyniono zresztą pewien postęp, bowiem naukowcom niemieckim udało się połączyć pięć atomów w jedną cząsteczkę. Jest to wielki krok naprzód, ponieważ ostatnim osiągnięciem był mariaż trzech atomów. Przewidywane stworzenie procesora molekularnego dawałoby ogromne możliwości dalszego rozwoju informatyki. Dość powiedzieć, że przewidywany model takiego urządzenia to... płyn wypełniony molekułami!

- Connectix znów znalazł się w sądzie. Ością w gardle stoi Sony możliwość emulacji ich ukochanego dziecka, PSX-a. A wydawało się, że po ostatnich wyrokach w tej sprawie będzie wreszcie spokój.

PC WIECZNIE MŁODY

Każdy posiadacz peceta stanął pewnie niegdyś przed prawdziwym dylematem - kupić czy składać. I wśród nas zapewne znajdzie się spora rzesza giercmanów, którzy swój domowy „piec" składali własnymi rękoma (czy ktoś zaciął się przy wyjmowaniu śledzi?).

NOWOŚCI

■ ATI Technologies wypuściła na rynek płytę główną wyposażoną w układ S1-370 TL. Owo magiczne urządzenie jest integralną częścią całości i posiada zabudowany układ akceleratora 3D oparty na... GeForce! Przepustowość szyny wynosi w tym przypadku 2,1 GB/s i możliwe jest zadeklarowanie przez użytkownika ilości pamięci zarezerwowanej dla układu „dopalającego".

■ Wreszcie spokój między gigantami. Intel i VIA doszły do porozumienia co do autoryzowania chipów na płytach z procesorami Pentium. VIA zgodziła się jednorazowo zapłacić coś w rodzaju „royality" i uiszczać stałe opłaty licencyjne. Chyba jedna ze stron przegrała, moi Panowie.

■ Disc4You, firma zajmująca się sprzedażą i wdrażaniem nowych rozwiązań w branży muzycznej przedstawiła właśnie nowe płytki CD-R, które pozwalają na upchnięcie na nich aż 99 minut muzyki!

■ Niemalże osiemset dolarów kosztować będzie Pentium IV (do niedawna Williamette), taktowany zegarem 1,3 GHz, jego mocniejszy braciszek (1,4 GHz) będzie droższy o całą setkę zielonych papierków. Dla tych, co już chwytają za kalkulator - informacja - ceny obowiązują przy zakupie co najmniej 1000 sztuk.

■ Dział graficzny firmy S3 wiąże się z prawdziwym potentatem na rynku dopałek - VIA Technologies. Owocem tej współpracy mogą być nowe modele płyt „all in one", choć nie wyklucza się stworzenia nowego układu graficznego. Niech drżą giganci!

■ Model: **Young Celeron 533**
■ Producent: **Optimus**
■ Dystrybucja: **Optimus**
■ Cena: **Ok. 3500.00**

Ta bardzo zacna umiejętność może jednak dla zbyt wielu ludzi nie obeznanych z niuansami techniki być nieosiągalną i w efekcie spowodować zniszczenie zakupionych podzespołów. Poza tym może po prostu pewnej części klientów dużych firm hardware'owych nie chce się zakasać rękawów i zamierzają po prostu zakupić sprawdzony towar w dobrej firmie, która udzieli solidnej kilkunastomiesięcznej gwarancji na swój towar. Podobnie zresztą działają tzw. ciała prawne i ci, którzy zamierzają odliczyć zakup w swoim corocznym boju z fiskusem. Nim zdecydujesz się, Drogi Czytelniku na wybranie firmowanego przez jakąś znaną firmę modelu, zechciej przyjrzeć się opisywanemu niżej zestawowi.

Jest to model firmy Optimus o nazwie własnej Young. Kryje się jednak pod nią cała rodzina urządzeń o zmiennej konfiguracji. Prezentowany model posiada procesor Celeron 533 MHz, kartę graficzną Riva TNT 2 (z 32 megabajtami pamięci na karcie) i 64 megabajty stumegahercowej pamięci na pokładzie. Wszystko to zostało zainstalowane na płycie głównej Micro ATX VA3. Zatrzymajmy się przy niej na chwilę. Znajdziemy tutaj tylko trzy złącza PCI i jedno ISA. Ilość tych pierwszych do domowych zastosowań zapewne wystarczy, ale gdy zechcemy wpiąć do maszyny dobry modem, kartę dźwiękową czy też starą dopałkę - zaczynają się schody. Jeden slot ISA za to jest chyba wystarczającym hołdem dla odchodzącego w niepamięć standardu. Płyta oparta jest na chipsecie VIA VT 82C694X, który dedykowany jest układom typu Celeron firmy Intel. I w zasadzie takie tylko urządzenia można wkładać w gniazdo typu Socket 370. Bardzo duży jest zakres obsługiwanych częstotliwości: od 233 do 667 i wyżej, co powoduje, że istnieje (przynajmniej teoretycznie, jeśli Intel nie wpadnie na jakiś „genialny" pomysł) możliwość niezłego upgreadowania maszyny. Na płycie zamontowano także kartę audio, która dość dobrze daje sobie radę podczas multimedialnych zmagań, ale z całą pewnością nie jest to SB Live. Young w wersji z procesorem Celeron 533 może zabrać „na pokład" aż 1 gigabajt RAM-u (mamy nadzieję, że nie zapełnicie zbyt szybko slotów!), co daje nam rozsądną platformę pod rozbudowę. W komputerze zamontowano dziesięciogigowy dysk twardy, co jak na obecne standardy jest rozwiązaniem doskonałym oraz zastosowano napęd CD firmy Acer działający z prędkością x50! Producent załącza w zestawie klawiaturę z myszką (plus mousepad) oraz bardzo bogaty zestaw oprogramowania. Jest oczywiście Windows 98, a oprócz niego program antywirusowy oraz UNIHELP - wielofunkcyjne środowisko serwisowe przeznaczone dla komputerów Optimusa. Pełni ono funkcję zabezpieczenia przed ewentualnymi software'owymi padami systemu i pozwala lepiej zarządzać jego zasobami.



Podczas ponad dwutygodniowych zmagań z tym sprzętem nie mieliśmy z nim absolutnie żadnego kłopotu. Nawet najnowsze produkcje, które dopiero od kilku dni były na rynku (vide „Shogun: Total War" czy też „Motocross Masness 2") pracowały bez najmniejszych „zacięć". Wskazuje to bardzo wyraźnie na dość dużą „żywotność" bieżącej konfiguracji, zdolną zapewnić nabywcy co najmniej kilkunastomiesięczny okres bezstresowej zabawy. O planach na przyszłość trudno mówić, bowiem debiuty nowych procesorów i kart graficznych czynią każdą konfigurację „niemodną" w dość szybkim czasie. Na szczęście prezentowany model może posłużyć dość długo z racji dużych możliwości rekonfiguracji. Wolne sloty na płycie i dość szybka jednostka główna będzie podporą gracza przez długi czas.

Optimus Young jest propozycją dla każdego, ale dość wysoka cena z pewnością zmniejszy grono potencjalnych klientów. W końcu prawie cztery tysiące złotych to kwota spora, a producent w zestawie nie umieścił monitora, za który i tak przyjdzie nam zapłacić. Na szczęście w ostatniej chwili dowiedzieliśmy się, że w serii Young pojawiły się modele z procesorem PIII 600 MHz, co z pewnością powinno zainteresować zasobniejszych Czytelników. Jak logika wskazuje cena powyższego zestawu powinna ulec sporemu obniżeniu. Dziękujemy dżentelmenom z Optimusa za szybką reakcję. Mamy nadzieję, że nowe modele serii Young pozostaną atrakcyjną ofertą dla graczy. **TRAITOR**

media tech

Zagramy?

PC SPEEED DRIVE MT-156

Kierownica i pedały	analogowe
Sterowanie kierownicy	oś X
Kąt obrotu	180°
Sterowanie pedałem gazu i hamulca	oś Y
Przyciski fire	A, B, C, D
Dźwignia zmiany biegów	A, B, C, D
Hamulec ręczny	klawisz C
Wibracje	2-poziomowy efekt "SOUND FORCE FEEDBACK"
Wysunięcie kolumny kierownicy	50 mm
Kąt nachylenia kierownicymin	do 40
Wymiary	260x280x310 mm
Masa	1,2 kg

PLAYSTATION SPEEED DRIVE MT-700 MT-700!

Kierownica	analogowa
Kąt obrotu	180°
Pedały gazu i hamulca	analogowe
Przyciski fire:	
PLAYSTATION	Negcon: I, II, A, L, R, START, 4-kierunkowy pad
Dual Shock	X, ■, Δ, o, L1, R1, L2, R2, SELECT, START, 4-kierunkowy pad
Tryby pracy	Dual Shock i Negcon kompatybilne
Wysunięcie kolumny kierownicy	50 mm
Kąt nachylenia kierownicy	min do 40°
Wymiary	260x280x310 mm
Masa	1,2 kg

No to jazda !!!

MULTI-STYK
Brzeziny 13B, 05-074 Halinów
tel. +48 (22) 795 14 49÷51, fax +48 (22) 783 79 33
www.multistyk.com.pl
media tech

PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA GK #4/2000 ■ WERDYKT 86%

CZĘŚĆ TRZECIA

SOLDIER OF FORTUNE



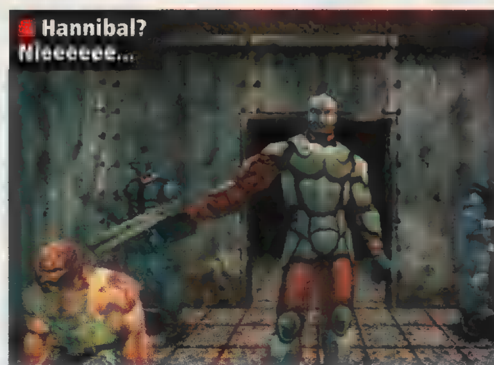
Przygód Johna Mullinsa część trzecia...

Tak, moi milusińscy. Po trzeciej części poradnika definitywnie zakończymy przygody z Johnem. Trzeba będzie poczekać, aż kolesie z Raven postarają się o jakiś Mission Pack albo... część drugą „Soldier Of Fortune"!

MISJA 6

Level 1: New York Warehouse
Lokacja: Nowy York
Zadania: powstrzymać handlarzy bronią, złapać Sabre'a.

- Zaczynasz na tylnej części przyczep ciężarowych, wejdź do prawej. Przez otwór w dachu wpadnie przeciwnik - rozwal go. Wyjdź z ciężarówki i usuń gangstera po lewej.
- Wejdź przez drzwi. Zaczynając od lewej półki wskakuj przez skrzynie na sam szczyt półki. Kucając, przejdź przez kraty na drugą stronę (gdzie leżą zabici przeciwnicy). Otwórz drzwi po lewej i przygotuj się na walkę z przeciwnikami po prawej stronie za przyczepą.
- Skręć w prawo i rozwal czerwoną beczkę na końcu drogi, która strącając słup telefoniczny (wskocz na niego) utoruje Ci dalszą drogę. Idź dalej zabijając wszystkich przeciwników (uważaj na strzelców w kontenerach nad Tobą), aż dojdziesz do srebrnych drzwi na końcu drogi.
- Wewnątrz czeka Cię potyczka z czterema przeciwnikami. Przejdź przez kolejne drzwi na zewnątrz. Kieruj się na lewo, a za przejściem idź do drzwi. Wewnątrz rozwal czterech przeciwników (skorzystaj z apteczki na ścianie, jeśli Ci jest potrzebna).
- Po schodach wejdź na górę i przejdź przez drzwi. Swoim wejściem przerwiesz transakcję, Sabre ucieknie zostawiając Ci na głowie czterech przeciwników, bez trudu uporasz się z nimi rzucając granacik, tudzież C4 (z jednego z martwych ciał podnieś Heavy Machinegun).
- Zeskocz na dół i podążaj za Sabrem, otwierając drzwi po prawej. Na zewnątrz czeka Cię mała konfrontacja z kilkoma gangsterami. Przeczołgaj się pod naczepą, skręć dwa razy w lewo i dwa w prawo. Zabijając przeciwnika, przy kracie otworzysz wcześniej zamknięte przejście, do którego się teraz kieruj.



Level 2: New York Steam Tunnels.
Lokacja: Nowy York.
Zadania: Złapać Sabre'a.

- Wczołgaj się w tunel znajdujący się za Tobą, kieruj się w głąb. Skręć w lewo, po prawej stronie za drugim przejściem wyskoczy przeciwnik - zabij go.
- Skręć w lewo i idź prosto. Na końcu korytarza skręć w lewo, kieruj się w głąb korytarza. Na skrzyżowaniu przed drzwiami skręć w prawo i rozwal dwóch przeciwników. Przejdź przez drzwi na końcu korytarza i uporaj się z dwoma gangsterami.
- Wejdź po drabinie na górę, zabij dwóch przeciwników, idź dalej, na końcu korytarza po lewej znajdziesz drzwi, a za nimi ponownie dwóch przeciwników, przechodź przez kolejne drzwi, aż dojdziesz do tunelu. Skręć w lewo i kieruj się w jego głąb.
- Przed napotkanym wagonem przejdź przez drzwi po lewej, a wewnątrz rozwal dwóch przeciwników. Idź cały czas naprzód, aż Twoim oczom ukaże się kolejny tunel (przeskocz na drugą stronę, gdyż tory są pod napięciem).
- Otwieraj kolejne drzwi, kieruj się w głąb korytarzy zostawiając za sobą ciała martwych przeciwników. Dojdziesz do otworu w ścianie, który doprowadzi Cię do końca tego levelu.

Level 3: New York Buildings
Lokacja: Nowy York
Zadania: Złapać Sabre'a.

- Zaczynając ostatni level tej misji, ujrzysz przed sobą kasę z biletami. Kiedy tylko zrobisz mały krok w jej kierunku, z wnętrz wyskoczy dwóch gangstaz, trzeci otworzy ogień z balkonu nad Tobą.
- Skręć w lewo, gdzie znajduje się kilku gliniarzy, a za

TIPS & TRICKS

■ **DAIKATANA**
Uruchom grę z parametrem +set console 1. Naciśnij tyldę (~), aby włączyć cheatowanie. Możesz teraz wpisać podczas gry:

god - i jesteś Bogiem
health 100 - dodaje setkę punktów zdrowia
weapon_give_(1-10) - wybór broni (od 1 do 10)
level massacre - załatwiasz wszystkie bestie na danym levelu
notarget - niewidzialność
cam_toggle - zmiana trybu pracy kamery
cam_nextmon - kamera zatrzymuje się na najbliższej bestii
screenshot - łapiesz screena (aby go wysłać do Klapsa, rzecz jasna)
map (nazwa poziomu) - wskakujesz do wybranego poziomu



nimi w prawo, następnie kieruj się w głąb korytarza. Dojdziesz do schodów, na których przyjdzie Ci rozwalić dwóch przeciwników.
- Na górze, kiedy otworzysz drzwi, zabij dwóch przeciwników. Usłyszawszy głos zakładniczki wstrzymaj ogień, znajdź się za jej plecami i dopiero wtedy zabij strzelających rywali. Najbliższe drzwi otworzą się przed Tobą, a wewnątrz pokoiku znajdziesz przeciwników.
- Otwórz drzwi po prawej obok otwartego szybu. Wewnątrz wyskoczy na Ciebie trzech gangsterów. Na końcu korytarza po prawej rozwal przeciwników, w tym także tego, który stoi nad Tobą.
- Kieruj się wzdłuż kolejnych korytarzy, aż dojdziesz do drzwi, za którymi znajdziesz schody na dół. Zejdź piętro niżej, otwórz drzwi, rozwal okno po lewej i kucając, przejdź przez nie. Schodami awaryjnymi wejdź na samą górę.
- W tym miejscu lepiej zapisz stan gry, ponieważ czeka Cię długi, ryzykowny skok. Za drzwiami podłoga się zapadnie, a Ty wraz z deskami zlecisz na sam dół. Upadek zamortyzuje górka piasku. Szybko zabij przeciwników.
- Za drzwiami po lewej załatw trzech przeciwników (w tym jednego stojącego na rusztowaniu). Wyjdź przez ostanie drzwi po lewej, uporaj się z dwoma wrogami. Skręć w pierwsze drzwi po prawej i nim wejdziesz schodami na górę, zestrzel dwóch przeciwników znajdujących się nad Tobą.
- Na górze po prawej drogę zagrodzą Ci kolejne dwie sztuki mięsa armatniego. Dwoje kolejnych drzwi doprowadzi Cię na dach. Jeszcze tylko ciekawy filmik dzieli Cię od zakończenia misji 6.

MISJA 7

Level 1: Sudan Train Yard
Lokacja: Kordofan, Sudan
Zadania: Znaleźć wejście do fabryki broni.

- Skręć w prawo i załatw trzech strażników. Otwórz małe drzwi w przejściu po prawej. Idź dalej korytarzem. Kiedy będziesz z niego wychodził, w pokoju, za skrzyniami zostaniesz ostrzeżony przez Hawka. Wkrótce na „spotkanie" wyjdzie kilku przeciwników.
- Skręć w korytarz w prawo i kieruj się w jego głąb. Wychodząc przez drzwi na zewnątrz idź w stronę wagonów kolejowych. Za ścianami budynków czeka na Ciebie kilku przeciwników do rozwałki.
- Skręć w lewo i przejdź za wagony, idź dalej za budynkiem, aż dotrzesz do kolejnego pociągu, za którym znajdziesz wejście do domku. Skorzystaj z niego!
- Wejdź po schodach na górę, przejdź przez mostek do drzwi. Dalej skręć trzy razy w prawo i raz w lewo. Znajdziesz się w pokoju z dźwigiem. Wciśnij przycisk przy panelu sterowania - dźwig zrzuci skrzynię na podłogę. Ponów tę czynność, ▪ kolejna skrzynia utoruje Ci dalszą drogę, otwierając drzwi w podłodze.
- Zejdź na dół i udaj się w stronę skrzyń. Po schodach wejdź na górę, skręcaj w prawo, aż zobaczysz stajnię. Idź w głąb korytarzy - powinieneś dojść do dwóch pasących się byczków.
- Idź dalej, otwórz drzwi po lewej. Schody doprowadzą Cię do mostka, na końcu którego znajdziesz drzwi, ▪ za nimi budynek. Obok budynku, na ścianie umieszczona jest drabina. Wejdź po niej na dach. Przejdź przez okno.

Level 2: Sudan Slaughterhouse
Lokacja: Kordofan, Sudan
Zadania: Znaleźć wejście do fabryki broni.

- Przejdź przez drzwi po prawej (uważaj, za rogiem znajduje się przeciwnik), zejdź po schodach na dół, skręć w lewo, następnie w prawo.





Duży, stalowy i piekielnie nieruchawy!

- Wejdź po schodach (na końcu korytarza) na górę, wejdź do pierwszego korytarza (po lewej), idź w jego głąb.
- Na moście zaatakuje Cię dwóch przeciwników, w tym, jeden z palnikiem. Z mostku zejdź na dół i idź w głąb koryta. Na zewnątrz po prawej zabij jednego przeciwnika.
- Przejdź przez mur. Skocz na skrzynie, a po nich na dach. Rozwal drugie okno, wewnątrz skorzystaj z panelu kontrolnego. Wyjdź na zewnątrz i kontynuuj swoją przygodę przez koryto, zabijając napotkanych nieprzyjaciół.
- Na zewnątrz po prawej przeskocz przez mur i wejdź do budynku. W środku, po lewej, przełącz dźwignię. Wyjdź na zewnątrz i zejdź do koryta. Idź korytarzem do końca, przeskocz przez mur i skręć w lewo. Przejdź przez „krowią ścieżkę zdrowia".
- Przejdź przez drzwi po prawej, na końcu drogi znajdziesz dźwignię - użyj jej. Wróć się i skorzystaj z korytarza za basenem z odpadami. Za wypatroszonym mięsem skręć w prawo i otwórz drzwi.
- Skręć w lewo, przejdź przez kolejne drzwi, schodami udaj się na dół. Przejdź przez dwoje kolejnych drzwi.
- Na końcu pomieszczenia otwórz zielone drzwi. Kieruj swe kroki dalej, ku głębi pomieszczenia. Przed zielonymi drzwiami skręć w prawo i przekręć zawór. Udaj się przez tunel, schodami dostań się na górę. Przejdź przez lewe drzwi do chłodni.
- Skręć w lewo i wejdź do tunelu. Dojdziesz do studni z czerwoną zupką. Udaj się naprzód. Na końcu krwawego korytarza skręć w lewo, a na skrzyżowaniu w prawo. Wskocz do kolejnego otworu, który zakończy ten niesmaczny level.

Level 3: Sudan Missle Factory
Lokacja: Kordofan, Sudan
Zadania: Zniszczyć fabrykę broni.

- Wyeliminuj przeciwników za korytarzem. Wczołgaj się w przejście obok kraty po prawej. Kolejno skręć w tunel po lewej. Na zewnątrz skocz do pomieszczenia na górze I skręć w lewo.
- Podążaj nadal w głąb. Gdy wyjdziesz na zewnątrz, zabij przeciwników. Za drzwiami za skrętem po prawej uporaj się z trzema strażnikami; idź ciągle wzdłuż korytarza, skręć dwa razy w lewo i zabij czterech przeciwników. Na końcu przejścia skręć w lewo i kieruj się w jego głąb.
- Na zewnątrz droga przez most zostanie odcięta.

TIPS & TRICKS

STARLANCER
W głównym menu gry wciśnij Ctrl i wpisz: potato. W lewym górnym rogu powinno pojawić się M1. Możesz teraz wpisać cyfrę od 01 do 24 - aby znaleźć się w wybranej przez siebie misji. Oprócz tego można wciskając poniższe kombinacje klawiatury dostać się do jednego ze statków.
Zwykła maszyna - [Ctrl] + [Enter]
Predator - [Shift] + [F1]
Naginata - [Shift] + [F2]
Grendel - [Shift] + [F3]
Crusader - [Shift] + [F4]
Coyote - [Shift] + [F5]
Mirage IV - [Shift] + [F6]
Tempest - [Shift] + [F7]
Patriot - [Shift] + [F8]
Wolverine - [Shift] + [F9]
Reaper - [Shift] + [F10]
Shroud - [Shift] + [F11]
Phoenix - [Shift] + [F12]

FLYING HEROES
Podczas gry wciśnij Enter i wpisz poniższe kody, aby uzyskać:
Acid Rain - niardica
Agmines - senimga
Armageddon - noddegamra
Cloak - kaolc
Death Cloud - duolchtaed
Fire boost - tsooberif
Fireball - llaberif
Flash - hsalf
Pełno amunicji- ommalluf
Zdrówko - htlaehlluf
Pełno many - anamlluf
Gaz - lerrabsag
Iceball - llabeci
Niewidzialność - elbisivni

TIPS & TRICKS

■ DOGS OF WAR
Podczas gry wpisz: timbo. Po wciśnięciu w czasie zabawy F5 zostaje wyłączona funkcja collision detect, która odpowiada za sprawdzenie trafień (i nie tylko).

■ MDK2
Podczas zabawy wciśnij tyldę (~) i wpisz OMEN. Oto zestaw cheatów działających podczas zabawy.
i Ty możesz być Bogiem - mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)
Kurt nago!!!!- KurtGetNaked()
Poniżej znajdują się namiary na poszczególne poziomy, do których możemy się dostać.
Level 1 - mdkNewGame(1,12)
Level 2 - mdkNewGame(2,12)
Level 3 - mdkNewGame(3,12)
Level 4 - mdkNewGame(4,12)
Level 5 - mdkNewGame(5,11)
Level 6 - mdkNewGame(6,8)
Level 7 - mdkNewGame(7,11)
Level 8 - mdkNewGame(8,8)
Level 9 - mdkNewGame(9,13)
Level 10 - mdkNewGame(10,7)

■ URBAN CHAOS
Podczas gry wciśnij F9, aby otworzyć okienko konsoli. Teraz wstukaj: bangunsnotgames, aby włączyć dopałkę dla swego bohatera. Poniżej znajdziesz kody, które możesz stosować podczas gry. jeśli chcesz grać D'arci - darci
jeśli chcesz grać jako Roper - roper
wyfrywasz- win
przegrywasz - lose
zapisanie punktu namiarowego na mapie - tels
i powrót do niego - telr
wybór muzyczki - world





Lewe czy prawe oczko?

Wejdź schodami na górę, maszeruj nadal korytarzem. Na jego końcu skręć w prawo, zabij trzech nieprzyjaciół. W panelu kontrolnym naciśnij przycisk.
- Zejdź schodami i wskocz na taśmę. Teraz czeka Cię tor z przeszkodami. Wychodząc uważaj, by nie zabić biegnącego Hawka. Odczekaj chwilę, a Hawk utoruje Ci dalszą drogę. Rozwal okno i skocz na zielone beczki, a z nich na drugą stronę.
- Otwórz drzwi, skręć w lewo, na końcu korytarza ponownie skręć w lewo. Za budynkiem uporaj się z przeciwnikami. Po prawej stronie platformy jest zejście. Dojdziesz nim do korytarza, który doprowadzi Cię do wagonika. Wejdź na niego, przejedź do końca drogi.
- Zejdź na dół na piach i kieruj się naprzód. Drabina na górze doprowadzi Cię do kolejnego toru. Zobaczywszy nadjeżdżający wagonik, zeskocz na skałę po lewej.
- Na końcu korytarza, po prawej, znajdziesz windę. Wychodząc z niej kieruj się korytarzem po prawej. Gdy dojdziesz do końca, czeka Cię walka z sześcioma przeciwnikami. Schodami wejdź na górę i udaj się przejściem po prawej. Dojdziesz do schodów, którymi zejdź na dół.
- Uruchom dwa przyciski. Wybuch utoruje Ci drogę do wnętrza pomieszczenia. Po lewej stronie pokoiku znajduje się przycisk - użyj go. Ponownie udaj się na górę i wróć do windy. Niestety droga do niej zostanie Ci odcięta. W tym przypadku za schodami po lewej znajdziesz tunel.
- Kieruj się w jego głąb. Po wyjściu dojdziesz do windy. Wyjdź z niej i idź korytarzem na wprost Ciebie. Załatw przeciwnika i otwórz drzwi.

MISJA 8

Level 1: Tokyo back alleys and garage
Lokacja: Tokio, Japonia
Zadania: Uratować „Jessice Six".

- Przejdź obok budek z roślinkami. Na ich końcu, po prawej, znajdziesz drzwi. Przejdź przez nie, wewnątrz rozwal dwóch przeciwników. Przy przeciwległej ścianie skręć w prawo i skocz na drabinę przy ścianie. Na górze przejdź przez szyb wentylacyjny.
- Przygotuj się, że za chwilę zawali się pod Tobą grunt i wpadniesz do pokoju pełnego Japończyków (więc lepiej wcześniej przeładuj broń).
- Wejdź do pomieszczenia z różowymi ścianami, drzwi zaprowadzą Cię na zewnątrz. Kieruj się zaułkami zabijając przeciwników. Gdy zobaczysz kontener ze śmieciami, skręć w alejkę po lewej. Na jej końcu znajdziesz po lewej drzwi.
- Wewnątrz skręć w lewo (wcześniej załatw dwóch kolesi za kratą po prawej) i kieruj się, aż do samego końca, gdzie znajdziesz wejście do małego pokoju. Tam wciśnij guzik na ścianie, wróć na sam początek (gdzie wcześniej widziałeś zamkniętą kratę - teraz jest otwarta).

- W nowym pomieszczeniu uporaj się z kilkoma mafiozami. Przy kracie skręć w prawo i zajrzyj do pomieszczenia z windami. Skręć w lewo, w stronę schodów i zejdź nimi na sam dół. Tam otwórz drzwi, które doprowadzą Cię do pomieszczenia zasilania (wcześniej przejdziesz przez ciemne korytarze).
- Na końcu tego pokoju znajdziesz przycisk, który przywróci moc w całym hotelu. Wróć na drugie piętro. W drodze powrotnej towarzyszyć Ci będzie zgraja przeciwników. Otwórz windę (uprzednio wciśnij przycisk na panelu) i ciesz się zakończeniem tegoż levelu.

Level 2: Tokyo Headquarters and Computer Clean Room
Lokacja: Tokio, Japonia
Zadania: Uratować „Jessice Six".

- Wychodząc z windy, kieruj się w stronę damskiej toalety. W środku znajdziesz zakładnika, który poda Ci kod dostępu do drzwi znajdujących się naprzeciwko wejścia do windy.
- Za drzwiami, po prawej czeka Cię potyczka z kilkoma przeciwnikami. Za stołem po lewej, w pomieszczeniu znajdziesz zbroję. Skręć w prawo. Korytarze doprowadzą Cię do wnętrza ze stanowiskami komputerowymi.
- Wejdź do ostatnich drzwi po lewej (przed podwójnymi drzwiami). W tymże miejscu wykończ przeciwników. Skocz na gzyms znajdujący się za oknem. Skręć w prawo i cały czas idź po gzymsie, aż zobaczysz okna.
- Wewnątrz po wyeliminowaniu paru zbędnych osobników, zakładnicy podadzą Ci niezbędne informacje. Drzwiami wyjdź na zewnątrz i przejdź przez podwójne drzwi naprzeciwko Ciebie.
- W środku roi się od przeciwników, z którymi walka może przysporzyć Ci wiele problemów. Wejdź w korytarz I skręć w lewo w stronę schodów. Na górze, po prawej, znajdują się drzwi do głównego komputera.
- Kieruj się korytarzami (droga jest prosta, nie powinna Ci sparwić wielu problemów), aż dojedziesz do pomieszczenia z głównym komputerem. Podejdź do niego, a uruchomi się sekwencja filmowa. Wyjdź z pokoju i kieruj się w lewo.
- W kolejnym pokoju załatw Japończyków i rozwal kratę szybu wentylacyjnego. Ten wyprowadzi Cię do pokoju z Deckerem za szybami. Skręć w prawo, następnie w lewo, otwórz drzwi.
- Wewnątrz kieruj się w prawo. Idź w stronę jasnego korytarza. Po lewej zejdź schodami. Na dole uważaj, gdyż czeka Cię obława wojowników Ninja. Teraz wejdź do windy po lewej.

Level 3: Tokyo Penthouse
Lokacja: Tokio, Japonia
Zadania: Zabić Deckera nim ucieknie, uratować „Jessice Six".

- W levelu tym będziesz musiał wykazać się bardziej umiejętnościami bojowymi, niż szarymi komórkami. Kiedy winda zatrzyma się, zabij wojownika Ninja znajdującego się na dachu.
- Wejdź po drabinie na samą górę. Nie wskakuj jednak do otwartego pomieszczenia, gdyż duża ilość wojowników znajdujących się w środku może poważnie zaszkodzić Twojemu zdrowiu. Zamiast tego, najpierw wrzuć do środka kilka granatów i czekaj, aż przeciwnicy sami będą wychodzić do Ciebie na spotkanie (takim sprytnym sposobem oszczędzisz sporo zdrowia).
- Znajdujących się za szybami wojowników zabij. Do helikoptera znajdującego się na zewnątrz lepiej strzelać ze środka pomieszczenia ze snajperki. Celny strzał w pilota załatwi „bezboleśnie" całą sprawę.

MISJA 9
Level 1: Iraq Streets
Lokacja: Basra, Iraq
Zadania: Znaleźć wejście do fortyfikacji generała Amu.

- Idź naprzód, za tunelem po lewej zabij nieprzyjaciela, wejdź na górę piaskową po prawej. Nim wejdziesz na most załatw przeciwników po drugiej stronie.
- Gdy otworzysz ogień do wroga, otworzą się drzwi za Tobą. Za mostem strzel w beczkę - rozsadzi ona wrota, które wcześniej były przeszkodą. Przejdź przez korytarz, a następnie przez kraty. Załatw wszystkich przeciwników.
- Po chwili z wyjścia w prawej ścianie wyjdzie kilku przeciwników. Aby ułatwić sobie życie, daj im prezent w postaci granatu lub C4. Wejdź do budynku przez to przejście, tam zabij dwóch Arabów.
- Kieruj się korytarzem na wprost Ciebie. Na końcu nowego pomieszczenia z uzbrojeniem zniszcz knebel na kratach, po czym je otwórz.
- Skręć w prawo i załatw przeciwników. Wjedź do przyczepy (wejście znajduje się na tyle). Po skrzyniach wskocz na jej dach, a następnie na dach budynku. Rozbij pierwsze okno po lewej. Wczołgaj się i zejdź na skrzynie. Skocz na następną i rozwalając okno, wejdź na dach. Zejdź na dół i przedostań się przez otwarte drzwi.
- Korytarzem wyjedziesz na placyk, na którym będą czekali na Ciebie przeciwnicy (ułatwisz sobie trudną robotę strzelając w beczki). Schodkami wejdź do korytarza, który wyprowadzi Cię na kolejny placyk. Na jego końcu, po prawej, znajduje się przejście. Za nim skręć w prawo, kieruj się naprzód i ponownie skręć w prawo do budynku.
- W jego wnętrzu skręć w lewo. Idź non-stop wzdłuż korytarzy, aż znajdziesz się przy balkonie. Zejdź na dach i skręcając w prawo, maszeruj do budynku. Tu także kieruj się korytarzami.
- Gdy dojdziesz do schodów, zejdź na dół. Skręć w lewo, wyjdź na zewnątrz. Naprzeciwko, po prawej, znajdują się kładki, a na nich skrzynie. Wskocz na nie, a z nich na balkon budynku. Idź do przodu, aż wyjdziesz na zewnątrz. Podejdź do krat, strzel w beczki. Teraz zejdź po drabinie na dół, wejdź do pomieszczenia, w którym narobiłeś bałaganu i pozbądź się natrętnych strażników. Obierz kurs przez korytarz po prawej na zewnątrz. Tam czeka Cię mordercza walka z żołnierzami. Załatw ich wszystkich i przejdź przez otwarte wrota (naprzeciwko wejścia na placyk). Brawo! Skończyłeś ten level!

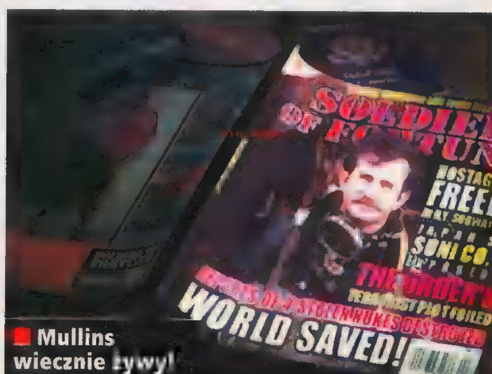
Level 2: Iraq Fortress
Lokacja: Basra, Iraq
Zadania: Odnaleźć generała Amu.

- Idź naprzód, po prawej załatw kilku strażników, ponownie skręć w prawo, a następnie w lewo. Wejdziesz do budynku. Po skrzyniach skocz na samą górę, rozwal kratę i wejdź do szybu wentylacyjnego. Po przejściu szybu zejdź na dół i otwórz drzwi na ścianie hangaru po lewej.
- Na zewnątrz uporaj się z przeciwnikami. Zwróć szczególną uwagę na snajpera w wieżyczce oraz na dwóch żołnierzy w bunkrze. Po drabince wejdź do wieżyczki i wciśnij przycisk, który otworzy kratę obok bunkra.
- Wejdź drabiną na górę i podążaj na lewo. Na końcu drogi otwórz drzwi, wcześniej jednak przygotuj silną broń, gdyż czeka Cię konfrontacja z czołgiem. Kilka celnych strzałów w działko załatwi sprawę.
- Przejdź przez korytarz (za czołgiem po prawej). Skręć w prawo, a następnie wyjdź przez kraty na zewnątrz. Kieruj się naprzód w stronę alejki. Na jej końcu skręć w lewo. Przy ciężarówce zjedź w prawo. Drabinką wejdź na górę i wciśnij przycisk.
- Strzel w beczkę na dole transportera. Utoruje Ci ona dalszą drogę. Zeskocz na dół. Korytarzami kieruj się prosto, aż dojdziesz do pomieszczenia ze składem piachu. Przed górą piachu skręć w prawo i wejdź schodami na górę, które doprowadzą Cię do drzwi. Za nimi skręć w prawo i wejdź w korytarz, którego zwieńczeniem będzie duża sala. Tam otwórz drzwi po prawej.
- Idź dalej - schody prowadzą na balkon. Przechodząc przez niego, dojdziesz do kolejnego pomieszczenia z dwoma strażnikami. Jest on o tyle pomocny, że dostaniesz się do biblioteczki. Wejdź schodami na górę, przebrnij przez drzwi, potem przez kolejne. Ujrzysz scenkę filmową. Rzuć się w pościg za generałem.

Level 3: Iraq Oil Rafinery
Lokacja: Rafineria Oleju w Iraku
Zadania: Zniszcz rafinerię.

- W pomieszczeniu zaczynającym ten level weź zbroję oraz rakiety. Kiedy przy zakrętach skręcisz w prawo, ciężarówka zajedzie Ci drogę, a z niej wyskoczy dwóch strażników - zabij ich czym prędzej, a później zabierz się za snajpera czyhającego na mostku nad Tobą.
- Postępuj dalej, na końcu skręć w prawo. Kiedy wyjdziesz przez kraty, cały czas podążaj w prawo, aż dojdziesz do ogromnego urządzenia, po drugiej stronie którego natkniesz się na zawór. Przekręć go.
- Następnie idź do przodu i kieruj się w lewo, aż wyjdziesz przez otwór w kratach. Skręć w lewo i kieruj się w stronę budynku. W środku skręć dwa razy w lewo.
- Idź naprzód - dojdziesz do kolejnego zaworu, po czym go przekręć. Teraz wybierz przejście po lewej i nadal podążaj prosto. Na końcu korytarza skręć w prawo i skorzystaj z komputera. Wróć się i wejdź do windy po lewej.
- Naciskając guzik wjedziesz na górę. Przy opuszczaniu odwiedzanego miejsca przygotuj się na niespodziewany atak dwóch przeciwników. Skręć w prawo i korytarzem kieruj się na wprost, aż dojdziesz do pokoju z kolejnym zaworem - koniecznie go przekręć.
- Wróć z powrotem do windy i zjedź na dół. Wyjdź z windy, skręć trzy razy w prawo - wyjdziesz na podwórko. Po prawej stronie znajduje się panel z zaworem. Przekręć go, poczekaj chwilę i podziwiaj końcowy filmik misji 9.

Aby nie psuć zabawy z przejścia gry, ostatnią misję pozostawiam już Wam, moi drodzy wyjadacze. Zaręczam, iż nie powinna sprawić żadnych problemów. Gdybyście jednak pragnęli skorzystać z mojej solucji, zapraszam na naszą stronę WWW pod adresem **www.grykomputerowe.pl** lub na następny krążek CD do kącika gier FPP. **FRAGGIN' MAESTRO!**



Mullins wiecznie żywy!



TIPS & TRICKS

ASHERON'S CALL
Możesz poniższych kodów użyć w czasie pogrywania:
bohater potrafi poruszać się w powietrzu - *ATOYOT*
zabawny taniec w wykonaniu Twojej postaci - *TEAPOT*
a teraz potańczymy YMCA - *YMCA*

NOX
Wciśnij F1, aby dostać się do panelu z konsolą. Wpisz tam Racoiaws, aby włączyć cheatowanie. Poniżej lista kodziaków, które można zastosować:
set god
cheat ability
cheat goto
cheat health
cheat mana
cheat level
cheat spells
cheat gold
wyświetlenie listy kodów - help cheat

VAMPIRE
Aby można było użyć poniższych kodów musisz wyedytować skrót, jaki zostawi na pulpicie instalator i wpisać ZA „vampire.exe" zwrot: -console. Bardzo istotne jest umieszczenie tej informacji we właściwym miejscu. Podczas gry wywołasz tyldą konsolę i wpiszesz:
jesteś Bogiem - god 1
a gdy nie chcesz nim być - god 0
dodatkowe doświadczenie - xp # (gdzie # to ilość punkciaków)
extra kasa - cash #
dodanie dyscyplin - addaldisciplines #



■ RECENZJA GK #7/00 ■ WERDYKT 85%

WEHIKUŁ CZASU

Ziemia za 800.000 lat to niezbyt przyjazna planeta. Wszędzie piasek i skały. Ludzie targani są wiecznymi przypływami i odpływami prądów czasowych. Dlatego przygotowaliśmy dla Was ten opis, abyście nie zagubili się w meandrach rzeki Chronosa.

Przerobienie klasycznej powieści science-fiction na grę komputerową to dość karkołomny pomysł, ale panowie z Cryo wyszli z tej próby zwycięsko. „Wehikuł Czasu" to całkiem niezła przygodówka i jeśli tylko uda się przeboleć nieco toporne sterowanie i kiepsko rozwiązany system walki - potrafi wciągnąć na dobre. Tym bardziej, że fabuła jest całkiem niezłej jakości, a dzięki wykorzystaniu nowej technologii 3D, łączącej trójwymiarowe modele z renderowanymi tłami, udało się przedstawić dość przekonywujący obraz świata dalekiej przyszłości. Zapraszamy do gry!

GRÓD KLEPSYDRY

1 - Tu zaczynasz grę.
2 - Dom Hamiaty, kupiec.
3 - Plac Klepsydry.
4 - Plac Świątynny.
5 - Bramy Miasta.
6 - Słodki kaktus w alejce.
7 - Zagadka ze skrzyniami, dziewczynka, która da Ci effahidzki flet.
8 - Ataimah przy fontannie.
9 - Plac Więzienny.
10 - Sanktuarium Pamięci, Vel Subek.

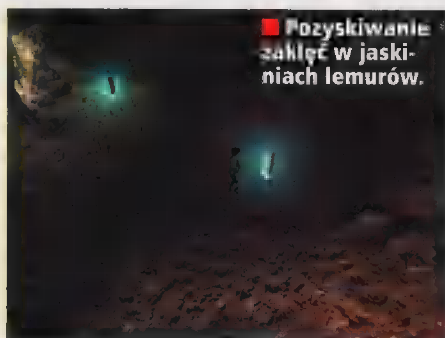


PORADY

Staraj się nie tracić energii magicznej jad-garrul na czary ofensywne. Są one dość kosztowne, mapa przydatna jest przy rozwiązaniu wielu zagadek, a niestety uzupełnienie jej (zjadając grudki czarnej soli) jest trudne, tym bardziej, że tracisz ją również chcąc zapisać stan gry. Jeżeli już walczysz, staraj się używać pistoletu. Jaskinie lemurów to sztuczne przedłużanie gry przez autorów - są bardzo rozległe i czasem musisz nieźle się nabiegać, aby odszukać wszystkie zaklęcia. Nie wypuszczaj się sam na spacery po pustyni. Nie ma sensu zużywanie grudek soli ani innych uzupełniaczy energii tuż przed nadejściem Fali Czasowej. Przy zmianie wieku odnawia się również cały potencjał bohatera. Puste klepsydry popiołów można ładować w świątyniach, przy wielkich tarczach zegarów.

GRÓD KLEPSYDRY

Zaczynasz w uliczce (1). Zabierz kryształ Nautilusa. Idź do centrum miasta, na Plac Klepsydry (3). Nadejdzie fala czasowa, zamieniając bohatera w dziecko. Udaj się na Plac Świątynny (4) i wejdź do środka. Porozmawiaj z kapłanem i wejdź do sfery chronomantycznej. Tam poznaj pierwszego lemura. Dotykając kolejnych świecących kryształów naucz się zaklęć Rozstrojenia, Maść Klepsydry i Wypaczenia (niewidzialności). Ponownie rozmów się z lemurem.


Pozyskiwanie zaklęć w jaskiniach lemurów.

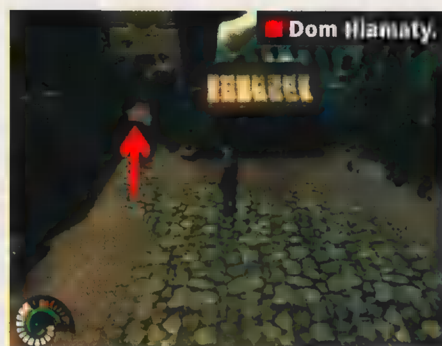
Wyjdź z jaskini i opuść świątynię. Obiegnij ją dookoła. Na jednym ze znajdujących się w cieniu ołtarzyków ofiarnych znajdziesz pistolet chronomantyczny, podstawową broń w grze. Rozejrzyj się też po placu, porozmawiaj z handlarką i rzuć na siebie czar Wypaczenia. Będąc niewidzialnym, możesz zabrać maść vissahidzką, która leży za ladą. Wracaj do uliczki, gdzie zacząłeś grę. Na pobliskim straganie (2) wymień maść na kompas. Idź do bram miasta (5). Załatw strażnika i zabierz jego wierzchowca. Odjedziesz w stronę klasztoru szekandarianów.

MONASTYR

Zejdź w dół w stronę krateru. Do rozwiązania masz teraz zagadkę dźwiękową, więc niewiele mogę na razie pomóc (być może sytuacja zmieni się, gdy do pisma zaczniemy dołączać cover-kasetę?). Podejdź do metalowej tablicy przy wejściu do labiryntu. Odegrana zostanie sekwencja dźwięków, którą zapamiętaj (fale morskie, gong, krótki syk, długi przeciągły syk, organy, fale morskie). Teraz wędrując po kolejnych teleportach musisz odtworzyć tę sekwencję. Pierwsze dźwięki (fale) już masz. Zbliżając się do teleportów usłyszysz, za jaki dźwięk odpowiadają. Na końcu zaatakuje Cię mnich. Możesz go zabić albo szybko użyć kryształu Nautilusa. Wejdź do windy. W pomieszczeniach przetwarzania rudy zabierz puszkę z olejem z biurka i grudkę czarnej soli. Idź do pokoju Chronomancera, porozmawiaj z kobietą. Po lewej jest małe muzeum - wysłuchaj historii planety i nasmaruj oliwą kratkę wentylacyjną w rogu. Wejdź do sfery chronomantycznej po prawej, zabierając wcześniej klepsydrę ze stolika. Aby odnaleźć wszystkie trzy zaklęcia musisz użyć sztuczki - jeden z kryształów będzie uparcie znikał. Musisz najpierw odnaleźć zaklęcie Zatrzymania Czasu, a następnie użyć go na uciekającym krysztale z Maską Chronomantyczną. Kolejny czar z kryształów to kontr-zaklęcie. Jeśli pokażesz lemurowi klepsydrę popiołów, którą przed chwilą zabrałeś, odda Ci jedno ze swych własnych zaklęć. Wybierz Oko Jad Garrul. Wyjdź ze sfery i porozmawiaj z kobietą. Wyjdź z pomieszczenia, pojawi się Tetradon. Porozmawiaj z nim, a potem szybko (!) przełącz zamek przy sferze chronomantycznej (ten świecący na niebiesko kryształ). Uwolnisz lemura. Korzystając z nieuwagi przeciwników uciekaj w stronę naoliwionej kratki wentylacyjnej. Wyjdziesz w pokoju przetwarzania rudy, odeprzyj ewentualne ataki. Przekręć kołem przy konsolecie, a następnie szybko wskocz do wagonika. W kraterze wracaj po schodach na górę do swego wierzchowca.

GRÓD KLEPSYDRY

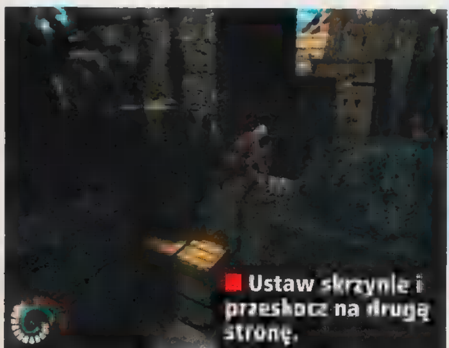
Porozmawiaj z wieśniakiem. Gdy zaopiekuje się wierzchowcem dotąd go nagabuj, aż zaprowadzi Cię do miasta. Idź na placyk blisko miejsca, gdzie zaczynałeś grę (2). Znajdź dom kucharki Hiamaty i zabierz ze środka nóż.


Dom Hiamaty.

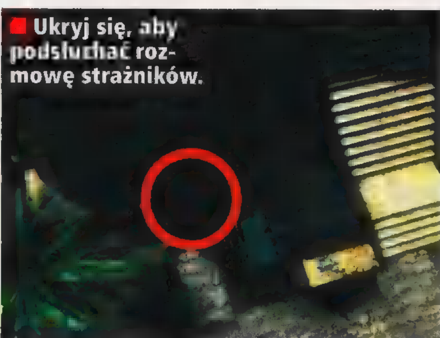
W przejściu pomiędzy Placem Klepsydry a Placem Świątynnym (6) rośnie specjalny kaktus, odkrój nożem jego część.


Słodki Kaktus.

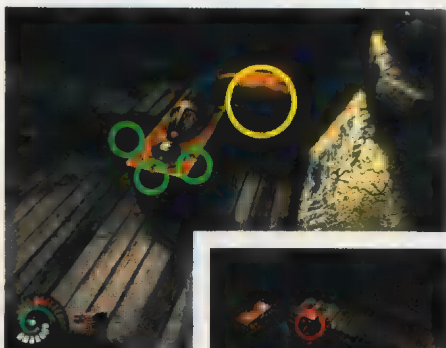
Zaraz obok można zdobyć effahidzki flet. W tym celu podejdź do zaułku w alejce (7), wdrap się na skrzynię i pociągnij ją maksymalnie do siebie. Następnie pchnij ją z drugiej strony w taki sposób, aby odblokować małą skrzynię pod spodem. Tę wysuń i przyciągnij pod mur. Po takiej konstrukcji przeskoczysz na drugą stronę.
Tam włóż słodki kawałek kaktusa do paśnika trójnożca, a będziesz mógł zabrać leżącą na wybiegu białą laleczkę. Oddaj ją dziewczynce w domu obok, a w nagrodę otrzymasz flet. Zabierz też z półki piaskowe zioła. Wracaj na Plac Klepsydry. Powędruj nieco wśród roślinek, powinieneś znaleźć wiadro w liśćmi ziela merth, zabierz jeden ze sobą. W przejściu pomiędzy Placem Klepsydry a Sanktuarium Pamięci (8) odszukaj jeszcze jeden słodki kaktus (jest w głębi alejki, przy schodach, w cieniu) i obetnij kawałek. Zaraz obok jest fontanna, przy której pracuje Ataimah. Porozmawiaj z nią, a następnie spróbuj naprawić kocioł. W tym celu zabierz leżący przy nim klucz i przesuń lewą skrzynię do prawej tak, abyś spokojnie mógł się na nią wdrapać. Przekręć kołem raz w lewo i przełącz dźwignię. Z górnej rury zacznie wylatywać para, napraw przeciek za pomocą klucza. Następnie przekręć kołem jeszcze raz w lewo, a pojawi się mniejszy wyciek w dolnej rurze, który potraktuj analogicznie. Porozmawiaj z Ataimah i zabierz pierwszy klucz.


Ustaw skrzynię i przeskocz na drugą stronę.

Idź do więzienia (9). Połóż liście ziela merth na płycie służącej do prażenia orzechów. Gdy za chwilę je zbierzesz, będą wyschnięte na wiór. Udaj się do domu Hiamaty (2). Wrzuć wyschnięte liście i kawał kaktusa do kociołka po lewej, a uzyskasz najprawdziwszą herbatę. Uradowana kucharka odda Ci drugi klucz. Używając ich obu otwórz kuferek na oknie i zabierz pieczęć Hierarchy. Wróć jeszcze na plac więzienny. Podejdź do schodów po lewej stronie i ukryj się za fontanną - uda Ci się podsłuchać rozmowę strażników.


Ukryj się, aby podsłuchać rozmowę strażników.

Podejdź na podest, gdzie torturowany jest chłopak. Uwolnij go, przełączając najpierw trzy dźwignie po prawej (zielone kółka na ilustracji poniżej, do końca - zauważysz dzięki animacji, że kajdany puszczają), następnie dźwignię po lewej (czerwone kółko) i pokręć kołem (żółte) w lewo. Uważaj przy tym na strażników. Jeśli zrobią się zbyt nerwowi, możesz pomóc sobie zaklęciem niewidzialności.


Uwolnij chudopachołka.

Przez Plac Świątynny udaj się do wejścia do Sanktuarium Pamięci (10). Tam porozmawiaj ze strażnikiem i pokaż mu pieczęć. Jeśli podsłuchałeś rozmowę strażników przy wejściu do więzienia, wpuści Cię za darmo do środka. Wejdź do Sanktuarium i pokaż Nautilusa Vel Subekowi. Za pomocą oleju napraw skrzypiącą drabinę biblioteczną i przeczytaj wszystkie cztery scrolle. Ze stolika zabierz czarną sól i piaskowy glob. Wejdź do sfery chronomantycznej. W środku czeka Cię kolejna zagadka. Lemur ukrył czar Przejście Łuku w jednym z czterech kryształów, reszta jest fałszywa. Aby wybrać właściwie, rzuć niszczący iluzję czar Oko Jad Garrul. Aby znaleźć drugi czar - Welon Nautilusa, trzeba się nieźle nabiegać. Wyjdź na zewnątrz sfery i z Sanktuarium.

WIĘZIENIE

Rozmawiaj z przywódczynią ruchu oporu dotąd, aż nadejdzie Fala Czasowa i zamieni Was w dzieci. Teraz lepiej zrób save, gdyż musisz działać bardzo szybko. Zabierz klucz sprzed kraty i otwórz ją. Wyjdź na zewnątrz i otwórz sąsiednią kratę (po lewej). Skryjcie się wewnątrz, a gdy strażnik pójdzie przeszukać celę, szybko wróć i zamknij go. Przejdź do sąsiedniego bloku więziennego. Otwórz pierwszą kratę po prawej. Wewnątrz siedzi uwolniony wcześniej z męczarni chłopak. Daj mu grudkę czarnej soli, a zaoferuje pomoc. Poczekaj aż strażnicy sobie pójdą i wejdź schodami do wartowni. Tam jak najszybciej przekręć koło przy kracie, co spowoduje jej zamknięcie. Z przeciwległego pomieszczenia wypadnie strażniczka, ale Aszamira powinna sobie z nią poradzić. Możesz asystować, jeśli zaczaisz się przy samym wyjściu i rzucisz zaklęcie zatrzymania czasu. Wyjdź przez drzwi po prawej na podwórzec.
Proponuję ponownie zrobić save. Musisz nie tylko przebiegnąć śladem dziewczyny przez bramę, ale dodatkowo - przepchnąć tam stojącą na środku skrzynię. Proponuję posiłkować się czarem niewidzialności. W następnej lokacji, mając potrzebną skrzynię, dosuń ją do zestawu stojącego przy ścianie, tak aby móc wspiąć się na dach budynku.


Wspinaczka po dachach

Wskocz na platformę, a potem na dach i jeszcze na następny. Nożem rozetnij połączone skrzynie. Za pomocą deski przygotuj prowizoryczny mostek i przepchnij po nim jedną z nich. Dosuwając „podporę" do już tu stojących, dostaniesz się na kolejny dach. Wreszcie użyj deski, aby przygotować mostek. Zgodnie z prawami fizyki dociąż go z drugiej strony za pomocą skrzyni. Przeskocz na drugą stronę. Za pomocą dźwigu ściągnij na górę Aszamirę, sam zjeżdżając na dół. Wepchnij znajomą skrzynię na platformę i wjedź z nią do góry. Opuść dźwig, tak aby po drugiej stronie pojawił się równy wagowo ciężar. Wepchnij na niego skrzynię.


Jak zostałem dźwigowym...

Na dole nabierz wody do wiadra i wlej ją trójnożcowi do kanału. Napojony, zawiezie Was do obozu.

OBÓZ REBELIANTÓW

Pogadaj ze wszystkimi. Od Dahjarouna możesz dostać różdżkę dźwięku (ważne!), wcześniej jednak musisz naprawić jego pistolet (po prostu go dotknij). Idź do dużego namiotu i pogadaj z Aszamirą. Zabierz grudki soli i wejdź w portal. Uruchom go zaklęciem Przejście Łuku.

KRANIEC ŚWIATA

To dość niebezpieczny etap, łatwo tu zginąć, więc w miarę możliwości często sejwuj. Naj-

pierw musisz przejść na drugą stronę pola z lotnymi piaskami. Do wykrycia niebezpiecznych obszarów posłuży Ci różdżka dźwięku, którą co kilka kroków badaj podłoże przed sobą (można to również wyczuć, gdy wchodzisz na niebezpieczny obszar - zmienia się odgłos kroków). Wyjdziesz w wąwozie z niewielkim przesmykiem na końcu. Przeczołgaj się tamtędy (klawisz akcji). W tej sekcji będą Cię napadały agresywne lemury. Najlepszym sposobem na nie będzie użycie effahidzkiego fletu. Zasłuchany lemur na pewien czas przestaje myśleć o czarowaniu, niestety, trwa to tylko chwilę. Dlatego też co jakiś czas odgrywaj melodię na instrumencie. Nie czaruj też w pobliżu zahipnotyzowanego lemura.

Z pierwszym powinno pójść gładko, kolejnego będziesz musiał zabić. Kontynuuj swą wspinaczkę, przeskocz po półkach i zabierz magiczną muszlę. W kolejnej lokacji możesz wejść do jaskini lemurów. Co prawda nie jest to konieczne, jednak ukończenie gry bez zaklęć które tu znajdziesz, może być bardzo trudne. W jaskini zatrzymuj kolejne lemury grając na flecie. Gdy dojdziesz nad przepaść, rzuć czar Oko Jad-Garrul, a pojawi się most. Na końcu odnajdziesz wyjątkowo perfidną bestię. I znów z pomocą przyjdzie flecik. Po długiej konwersacji lemur podaruje Ci czar Spektralne Ciało, jest to jeden z najważniejszych czarów w grze. Zabierz mu też klepsydrę. Wyjdź na powierzchnię i kontynuuj wędrówkę wąwozem. Skacząc po kolejnych skałach pamiętaj o zebraniu kwarcowej butli z jednej z półek widocznych w głębi. Drogą dojdziesz do brzegu morza. Odszukaj muszlę na piasku. Podejdź do brzegu, aby przywołać syreny. Szybko rzuć na siebie czar Welon Nautilusa i porozmawiaj z jedną z nich. Pokaż jej kwarcową butelkę. Kontynuuj rozmowę. Zabierz Konchę Chronosa.

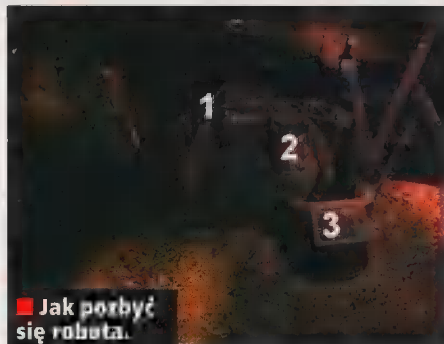
GRÓD KLEPSYDRY

W grodzie trwają regularne bitwy uliczne. Staraj się nie mieszać w te zamieszki i gdy tylko jest to możliwe, po prostu omijaj je szerokim łukiem lub gwałtownie lawiruj. Przeciwnicy i tak mają liczebną przewagę. Biegnij do środka świątyni na Placu Świątynnym (4). Nie musisz czekać na Aszamirę. Załatw Chronomancera (najlepiej strzelaj zza ołtarza), zabierz piaskowy glob, grudkę czarnej soli i chronofor - nowy silny pistolet. Porozmawiaj z głuchym dzieciakiem i wyciągnij od niego klucz do Sanktuarium Pamięci. Udaj się tam, otwórz czerwoną furtę i w środku sanktuarium porozmawiaj z Vel Subekiem. Zabierz przedmioty ze stołu i klepsydrę z półki. Biegnij w stronę Placu Klepsydry. Gdy zagrodzi Ci drogę maszyna, wracaj do Vel Subeka. Razem z nim wracaj przed maszynę. Kiedy zneutralizuje działanie zaklęcia, szybko rozkręć czołową płytę za pomocą klucza i odłącz środkowy kabel. Po eksplozji musicie wraz z Aszamirą wywalczyć drogę do pałacu Hierarchy.

Po rozwaleniu dwóch przeciwników na schodach musisz „na trzy" pociągnąć za swą dźwignię. W pałacu pozbądź się Hierarchy, a następnie przełącz klepsydry przy kolejno: malowidle dorosłej kobiety, starym człowieku, dziecku i Chronomancerze (mężczyzna z trybami czasu). Przeprowadź długą rozmowę z Ulmoretem.

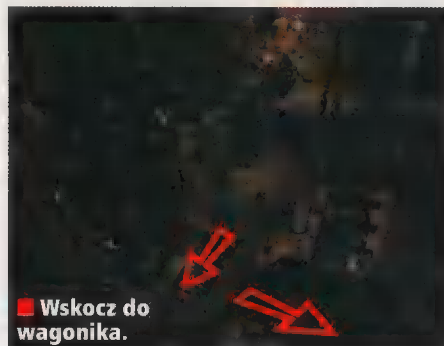
MONASTYR

Zejdź bocznymi schodami w głąb krateru i użyj klucza który dostałeś od Vel Subeka. Zabij przeciwniczkę, ale nie zbliżaj się do robota. Podejdź do paneli sterowania. Przełącz panel po lewej (1) i zjedź robotem z mostku. Następnie schowaj most (3) i ponownie przełącz się na robota. Pojedź nim prosto w przepaść. Po tym niezwykle perfidnym mordzie rozwiń mostek z powrotem i uruchom zasilanie systemu (2).

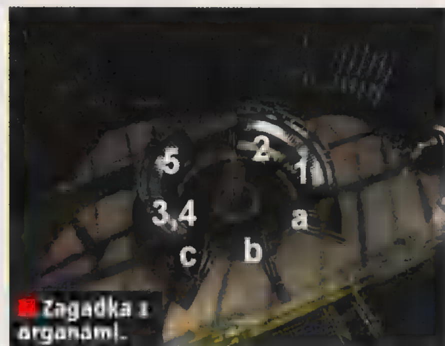


Jak pozbyć się robota.

Zjedź za pomocą windy na sam dół. Wśród szczątków robota odnajdź wyłącznik, który zabierz. Jedź na najwyższe piętro kopalni. Podejdź do robota (byle nie za blisko) i użyj wyłącznika. W głębi pomieszczenia jest panel sterujący. Wprowadź mechanicznego przyjaciela na windę, a następnie zjedź z nim piętro niżej. Aby ponownie dostać się na górę, musisz skorzystać z systemu transportującego bloki. Ustaw się przy przerwie barierki, a następnie przeskocz, gdy będzie przejeżdżał jeden z bloków. W ten sposób po raz kolejny przejmij kontrolę nad robotem i za jego pomocą pchnij zablokowany na torach wagonik. Przywołaj windę (kilkukrotnie) i zjedź piętro niżej. Tam, korzystając z jadącej taśmociągiem do góry skrzyni, przeskocz na wagonik.


Wskocz do wagonika.

W pokoju przetwarzania rudy bardzo szybko wyskakuj na podest. Pokonaj przeciwnika, zabierz sól ze stolika. Wejdź ostrożnie do kolejnego pomieszczenia i pozbądź się stojącego tyłem mnicha. Pomanipuluj chwilę przy konsolecie, przy której on stał (widoki z poszczególnych kamer pomogą Ci rozeznać się w sytuacji), a później przełącz dźwignię w konsolecie po lewej. Po wstawce wyjdź do głównego korytarza monastyru (okrąg). Wejdź do pomieszczenia Chronomantów (jedyne niestrzeżone w tym momencie, to z zegarami w środku). Jeden z mnichów wyzwie Cię na magiczny pojedynek (używaj po prostu czaru rozstrojenia, co jakiś czas uzupełniając manę). Po wygranym pojedynku skieruj się w lewo, tuż obok kratki, którą wcześniej uciekałeś. Wejdź po schodkach na małą platformę i przejmij kontrolę nad małym robotem. Zniszcz za jego pomocą drugiego robota, pilnującego wejścia do klasztoru. Przy pomocy Aszamiry rozwal strażników i wejdź do pokoju Tetradona. Tam unikaj za wszelką cenę śmiercionośnego promienia. Biegając po kładkach musisz dotrzeć do pomieszczenia z zaworami, które znajduje się na tyłach lokacji. Tam pokonaj strażnika i przekręć cztery zawory, umiejscowione w czterech rogach pomieszczenia. Spowoduje to nagłe zejście upierdliwego latadła. Uciekając przed Tetradonem podbiegnij do klatek i przekręcając koło uwolnij Ulmoreta. Podejdź teraz do platformy z organami w centralnej części lokacji. Musisz odegrać sekwencję dźwięków, która otwiera tajne przejście. Wcześniej jednak ustaw w odpowiedniej pozycji dźwignie: „a" w dół, „b" w dół, „c" w górę. Kolejność odgrywanej sekwencji zaznaczyłem cyframi na zdjęciu poniżej.



Zagadka z organami.

W komnacie z łukiem czeka Cię nie lada zadanie. Musisz go uaktywnić, dotykając kolejno 11 figur umieszczonych przy ścianach. Sęk w tym, że wszystkich figur jest 14, więc trzy z nich to pułapki i ich dotknięcie kończy się źle. Najlepiej jest rzucić czar Spektralne Ciało, który uchroni Cię od ran. Po uaktywnieniu portalu musisz jeszcze rzucić czar Przejścia Łuku.

KRANIEC ŚWIATA

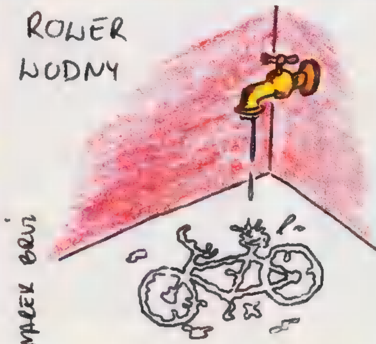
Porozmawiaj z syreną. Gdy odpłynie razem z królem, zabierz z piasku muszlę czasu i wejdź do nowo otwartego portalu po lewej. Podejdź do kryształów - pojawi się Tetradon, któremu oddaj klucz otrzymany od syreny. Teraz czeka Cię jedna z najtrudniejszych walk w grze. Bardzo szybko rzuć na siebie czar Spektralne Ciało i zacznij się rozglądać. Na jednej ze ścian jaskini pojawi się kamienna dźwignia, którą przełącz. Spowoduje to zamknięcie się jednej z części włazu oraz pojawienie się kolejnej dźwigni. W sumie jest ich cztery (mniej więcej w rogach jaskini). Co jakiś czas odnawiając zaklęcie wciśnij je kolejno. Teraz możesz spokojnie schować się w kryształowy krąg i z bezpiecznej odległości wystrzelać lemury. Pojawi się znów Aszamira, niestety z objawami amnezji. Wróć do kręgu i zabierz klucz pozostawiony przez Tetradona. Użyj swego Nautilusa, aby wskazał właściwą kolumnę. Tam użyj klucza.

PRACOWNIA

Podejdź do serca wehikułu - chronoktora. Pojawi się Tetradon w formie zlemuryzowanej, już po raz ostatni. Rzuć na siebie czar ochronny (Spektralne Ciało oczywiście) i w jednym z rogów pracowni znajdź swój zegar. Zabierz z niego kwarcową wskazówkę. Teraz możesz już spokojnie dokopać Tetradonowi z dowolnej broni. Podejdź raz jeszcze do chronoktora, pojawi się Kronos, czyli drugi Ty. Po konwersacji spróbuj go zabić. Gdy już Ci się to uda, podejdź do serca wehikułu, aby zakończyć swą niesamowitą podróż. **PIOTRES**

NA WESOŁO

Witam w wakacje, i tyle... idę się opalać i podrywać panienki.... eee, to już chyba nieaktualne, to idę na piwo. Wasz HOT





Nagrodę za dowcipy wygrywa człowiek o xywce Brex82 (czyli **Artur Sielski z Warszawy**).

■ Sierżant musztruje wojsko. Wydaje komendę:
- Na ramieee broń!
- A gdzie ta rama? - pyta rekrut.

■ - Poruczniku! Dowiedziałem się wczoraj, że wróciliście do obozu pijani i na dodatek pchając taczkę!
- Tak jest, panie majorze.
- Ja was zdegraduję! Zamknę w areszcie! I długo nie wydam żadnej przepustki!
- Tak jest, panie majorze.
- I nic nie macie na swoje usprawiedliwienie?
- W tej taczce był pan, panie majorze...

■ - Z kim mieliście ostatnio stosunek?
- Melduję, że z wiewiórą.
- Zboczeniec! A wy?
- Melduję, że też z wiewiórą.
- A wy? Też z wiewiorą?
- Melduję, że nie.
- Dam wam nagrodę za wzorowe zachowanie. Jak się nazywacie?
- Wiewióra.

■ - Kto tam gwiżdże?
- Duet, obywatelu pułkowniku!
- Szeregowy Duet wystąp! Co, dwóch was tych duetów?

■ - Szeregowy Oferma! Już po raz trzeci w tym miesiącu prosicie o przepustkę z powodu nagłej choroby dziadka.
- Tak jest panie sierżancie. Sam już się nawet zastanawiałem, czy dziadek nie symuluje.

■ - Obywatelu majorze, czy w warunkach bojowych kolba karabinu może być wykonana z drzewa genealogicznego?
- W warunkach bojowych, tak.

■ Pewnego razu do wojska stacjonującego na pustyni przyjechał generał, no i pyta żołnierza, jak tam jego życie seksualne, a on mówi:
- No niby do miasta daleko, ale mamy taką starą wielbłądzicę, więc nie ma problemu.
Pyta drugiego, a on też odpowiada mu to samo, pyta trzeciego, a ten znowu odpowiada mu to samo. W końcu generał kazał się zaprowadzić do tej wielbłądzicy. Wychodzi od niej po półgodzinie i mówi:
- No, ta wasza wielbłądzica jest stara, ale jeszcze może być.
- Jasne, że może być - odpowiadają żołnierze - do miasta zawsze można dojechać.

■ Okulista zasiadający w komisji wojskowej pyta poborowego:
- Czy widzicie tam jakieś litery?
- Nie widzę.
- A widzicie w ogóle tablicę?
- Nie widzę.
- I bardzo dobrze, bo tam nic nie ma! Zdolny!

■ - Nowak, kim jesteś w cywilu?
- W cywilu - panie sierżancie - to ja jestem Pan Nowak.

■ Dwóch komandosów tuż przed akcją:
- OK. Zsynchronizujmy zegarki! Ja mam 12:00.
- Ja mam za dwie 12.
- No dobra... Poczekamy te dwie minuty...

■ Wrócił żołnierz z tygodniowej przepustki. Generał pyta go:
- No i jak tam na przepustce?
- Wspaniale, panie Generale. Przez cały tydzień się kochałem.
- No siadajcie i opowiadajcie.
- Niestety nie mogę, panie Generale...

■ - Tato, pokaż jak biegają słoniki!
- Ale już pokazywałem ci dzisiaj trzy razy...
- Tato, ja chcę jeszcze...
- No dobrze, ale to już ostatni raz. Pluton!!! Maski p-gaz. włóż i jeszcze dwa okrążenia!!!

■ - Czemu ten pluton tak krzywo stoi?!? - pieni się kapral.
- Bo ziemia jest okrągła - mówi jeden z żołnierzy.
- Kto to powiedział?!?!
- Kopernik.
- Kopernik wystąp!
- Przecież umarł.
- Czemu nikt mi o tym nie zameldował?

■ Spadający jak kamień spadochroniarz krzyczy do mijanego w powietrzu kolegi:
- Mój się nie otworzył! Szczęście, że to tylko ćwiczenia!

■ Pamiętajcie żołnierze, bitwa pod Lenino to była największa bitwa w dziejach oręża polskiego.
- Obywatelu majorze, ale fama głosi, że pod Monte Cassino była większa bitwa.
- Fama? Fama, wystąp!

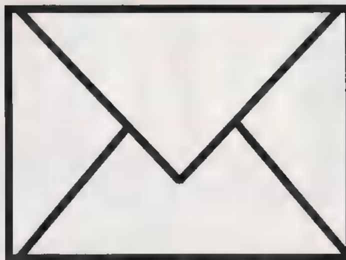
■ Na zajęciach z balistyki major oblicza wartość sinusa kąta nachylenia działa, otrzymując 2.5. Zaintrygowany szeregowy protestuje - major po krótkim namyśle odpowiada:
- Sinus kąta w warunkach bojowych osiąga wyższe wartości!

■ Kapral mówi do szeregowca:
- Masz żetony telefoniczne?
- Jasne, stary!
- Masz mówić: Tak jest panie kapralu! A więc masz żetony telefoniczne?
- Nie panie kapralu!



NAGRODY OTRZYMUJĄ:
- Artur Sielski
- Marek Bruź

LISTY



Tak zwany sierpień za moment nadciągnie z siłą tysięcy potworów, więc nie ma co czekać. Czas wziąć się za prawdziwą, giercową napierdzielankę! Za miesiąc zaczniemy tę rubrykę bardziej minorowo.

JAGD52


Prawdziwy twardziel władzy się nie boi.

Ostatnio ruszyliście na nas sporą brygadą giercmanów żądających dodatkowych pomocy podczas codziennego pogrywania w najlepsze tytuły. Zebraliśmy więc do kupy całe nasze rozbrykane towarzystwo i... Wasze listy, które momentami po prostu wylewają się z paczek, w jakie zostały skwapliwie poupychane. Mamy nadzieję, że w ten sposób pomożemy Wam choć troszkę.

SKRÓTY

„Kim jest Brzydal?"
Wiem, po tekście nie widać, ale jeśli tylko odrobinę wysilicie wyobraźnię i skrzyżujecie słoik po dżemie z kupą cegieł...

„A może byście otworzyli na łamach kąciki tematyczne. Na przykład o mandze, symulatorach..."
A może jednak nie... Na naszym cedeku znajdziecie przygotowane przez „specyjalistów" dodatki dotyczące gier FPP i samochodówek. To pismo nazywa się „Gry Komputerowe", a nie...

„O co chodzi w „Simsach"?"
Samo życie, mój miluśki, samo szare życie...

■ Na sam początek skromna rozgrzewka:

„Gram ja sobie w „Atlantisa" i za przysłowiowe Chiny nie jestem w stanie dać sobie rady z ominięciem morderczych typów w gospodzie. Zawsze polegnę i nie jestem w stanie ujść z życiem. Co czynić, Waszmoście? Help, hilfe..."

W zasadzie nawet nie wiedzieliśmy, jak Waszmości pomóc, dopóki nie skontaktowaliśmy się z naszym masterem od przygodówek (tu pokłony), a ten zadecydował co następuje....

„Wybrańcze, musisz swą mocą nieśmiertelną na piętro się wspiąć i chwyciwszy w dłoń nie znającą trwogi ostrze nieśmiertelne, przetnij linę, którą tam znajdziesz. Dzięki niej zejdziesz na dół ominąwszy pułapki".

■ Oto kilka pytanek dotyczących najnowszego przeboju firmy Activision, czyli „Vampire: The Masquarade". Ponieważ recenzja może nie wyczerpać wszystkich pytań, jakie cisną się Wam na usta, poniżej odpowiedź na najpopularniejsze.

1) Czy główny bohater od początku jest wampirem?
Nie, Christof jest templariuszem, uczestnikiem kolejnej krucjaty, jaką wysłał Papież na ziemie okupowane przez niewiernych. Pierwszą misją, którą wykona po zadanej mu ranie, będzie oczyszczenie kopalni srebra, w której zagnieździły się demony. Jak z powyższego wynika, przechodzi na drugą stronę podczas gry.

2) Jeśli nie zostaje wampirem od razu, to kiedy się nim staje (czy to zależy od gracza, czy określa to scenariusz gry)?
Niestety, jest to jeden z wielu tzw. „sztywnych" elementów fabuły, na które gracz nie ma wpływu. Christof zostaje ukąszony przez Ecaterinę, przełożoną klanu Brujah.

3) Czy na samym początku ma miejsce proces tworzenia bohatera?
Nie, otrzymujemy gotowego bohatera i tylko decydujemy podczas rozgrywki, jak będziemy modyfikować jego cechy w zależności od zdobytego doświadczenia. Nie warto się jednak tym przejmować - możliwości rozwoju są gigantyczne.

4) Jak to jest z sejwowaniem - podobno można zapisywać stan gry tylko w określonych punktach.
Niestety, mamy tutaj patent niemalże zbliżony do erpegów z Kraju Wschodzącego Słońca. Podczas przechodzenia między lokacjami, gdy musi się dograć kawałek mapy, wykonywany jest autosave. Czasami można odnaleźć artefakt lub inny dziwny przedmiot pozwalający na swobodne sejwowanie. Generalnie jednak nie dane nam będzie swobodne pałętanie się pomiędzy dowolnymi lokacjami w celu spokojnego zasejwowania. Nim zdołamy wejść do jakiegokolwiek pomieszczenia musimy się poważnie zastanowić nad konsekwencjami takiego kroku. Bo potem może być niestety za późno.

Jeśli macie jakiekolwiek problemy podczas pokonywania kolejnych łamigłówek spotykanych w grach - służymy pomocą. Możecie się z nami kontaktować listownie lub mailowo na mój namiar podany w ramce obok.

KONKURS KLAPS

Sierpień przynosi kolejnych finalistów naszego nieustającego konkursu na najlepszy kadr z gry. Tym razem gierki pojadą do Łukasza Kiełbasińskiego i Michała Koziorowskiego. Jednocześnie ciągle przypominam o moim internetowym namiarze: rwawrzyniak@cgs.com.pl. Czekam na Wasze „klapsy" - nagrody także!

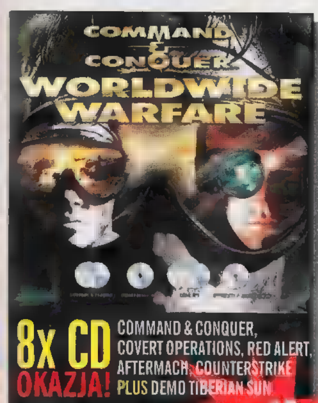

Osiemnastokołowy motylek ?

PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**

PROMOCJA PRENUMERATY

DALSZY CIĄG OFERTY

Każdy kto do 22. sierpnia zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę lub joystick lub pad lub zestaw głośników!** Oto aktualna oferta:



WORLDWIDE WAR... GRATIS



DAIKATANA GRATIS



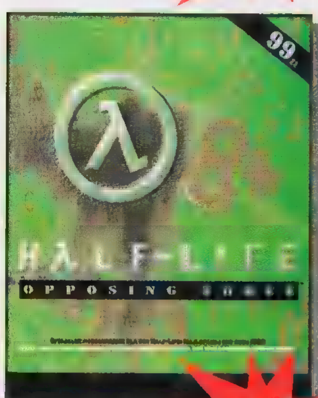
SHOGUN PL GRATIS



LEMMINGI REWO... GRATIS



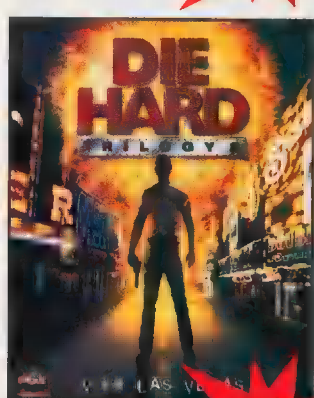
FREESPACE 2 GRATIS



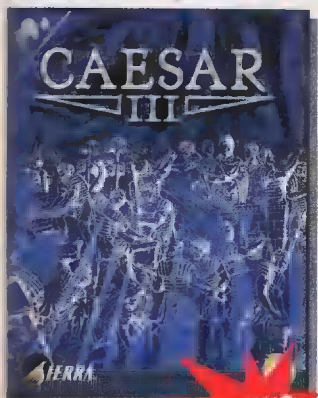
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE GRATIS
WYMAGA: HALF-LIFE



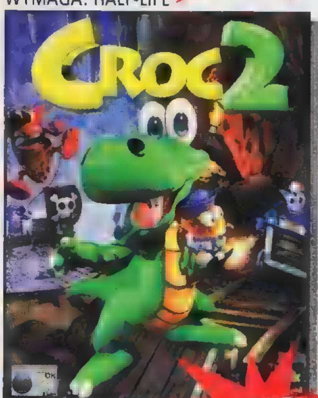
MARTIAN GOTHIC GRATIS



DIE HARD TRILOG... GRATIS



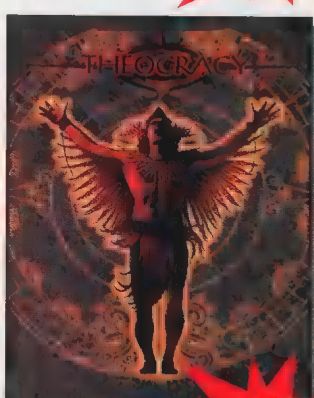
CAESAR III GRATIS



CROC 2 GRATIS



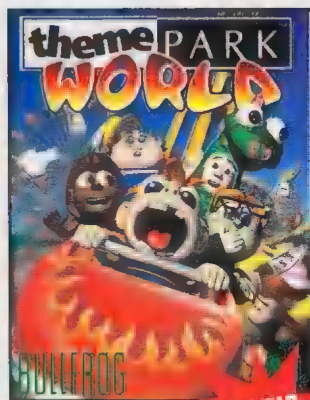
GTA 2 PL GRATIS



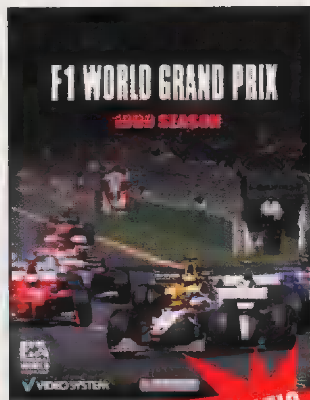
THEOCRACY PL GRATIS

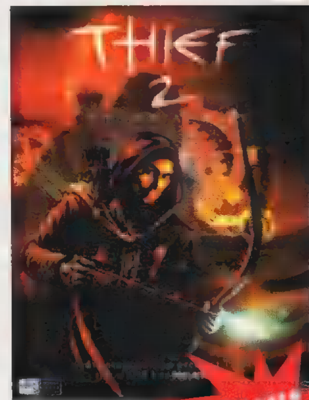
ak zamawiać. *Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra lub jedno z akcesoriów wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 39,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe za pomocą zamieszczonego dalej blankietu. W tym celu należy udać się do najbliż-szego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry lub sprzętu w przypadku prenumeraty rocznej z CD. osimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. połroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, e do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry powinna nastąpić w przeciągu 45 dni i nadana zostanie odzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt lub e-mailem:* ***reklamacje@cgs.com.pl***

PROMOCJA PRENU

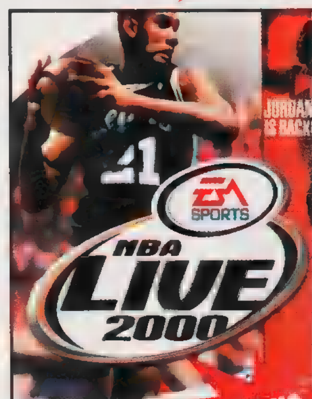

THEME PARK WO... GRATIS


TIBERIAN SUN GRATIS


F1 WORLD GP GRATIS


THIEF 2 GRATIS


CM SEZON 99/... GRATIS

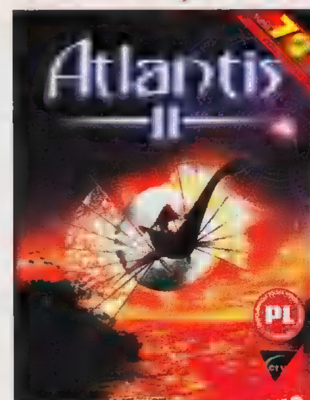

NBA LIVE 2000 GRATIS


EURO 2000 GRATIS


NOX GRATIS


HEROES M&M 3 GRATIS


RAILROAD TYCO... GRATIS


ATLANTIS II GRATIS


RALLY CHAMPIO... GRATIS

ZAMIAST GRY MOŻNA WYBRAĆ JOYSTICK, PAD LUB ZESTAW GŁOŚNIKÓW


JP269
PC INTRUDER


MT-150 PC SMART
HAND PRO


SV-228
MEMORAY PAD


MT-151
PC DUAL


MT-301


MT-306


MT-308

MULTIMEDIA SPEAKER SYSTEM

MERATY!

TOMB RAIDER 4 GRATIS

FINAL FANTASY VIII GRATIS

MAJESTY PL GRATIS

TZAR GRATIS

FAUST GRATIS

WEHIKUŁ CZASU GRATIS

SV-8610 SL

SV-210
PC RAIDER PRO

SV-231A
PIRANHA PAD PC

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 22.08.00

---

pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel .... pobrano opłatę .... zł ....

podpis przyjmującego

---

pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel .... pobrano opłatę .... zł ....

podpis przyjmującego

---

pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel .... pobrano opłatę .... zł ....

podpis przyjmującego

---

pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel .... pobrano opłatę .... zł ....

podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

*Na zamieszczonym obok **blankiecie** należy wymienić zamawiane numery archiwalne, następnie zsumować zamieszczone poniżej kwoty i doliczyć 2 zł (opłatę za wysyłkę). Wpłaty dokonujemy na poczcie lub w banku. Prosimy o **czytelne wypełnienie** blankietu! **Uwaga,** nie przyjmujemy zamówień telefonicznie. Okres realizacji 30 dni.*

UWAGA! TE EGZEMPLARZE NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!



GK 7/00 5.50 zł
GK CD 7/00 11.95 zł

GK 6/00 5.50 zł
GK CD 6/00 11.95 zł
GK DVD 6/00 24.90 zł

GK 5/00 5.50 zł
GK CD 5/00 11.95 zł



GK 4/00 5.50 zł
GK CD 4/00 11.95 zł

GK 3/00 5.50 zł
GK CD 3/00 11.95 zł

GK 2/00 5.50 zł
GK CD 2/00 11.95 zł



GK 1/00 5.50 zł
GK CD 1/00 9.95 zł

GK 12/99 4.99 zł
GK CD 12/99 9.95 zł

GK 11/99 4.99 zł
GK CD 11/99 9.95 zł



GK 10/99 4.99 zł
GK CD 10/99 9.95 zł

GK 9/99 4.99 zł
GK CD 9/99 9.95 zł

GK 8/99 4.99 zł
GK CD 8/99 9.95 zł

PROMOCJA

Zamawiając 2 lub więcej numerów płacisz mniej! Po 3 zł za edycję zwykłą i 5 za edycję CD. Koszty wysyłki bez zmian (dwa złote).

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru **październik (75)** / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...139.00

wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru **październik (75)** / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...139.00

wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru **październik (75)** / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...139.00

wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru **październik (75)** / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...139.00

wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

PISMO TO STANOWI WSPANIAŁE UZUPEŁNIENIE DO WSZELKIEJ LITERATURY O KONSOLI PLAYSTATION.

KAŻDY NUMER POŚWIĘCONY JEST WYBRANEMU GATUNKOWI GIER.

WRAZ Z PISMEM DOSTANIESZ PŁYTĘ CD Z DEMAMI ORAZ KSIĄŻKĘ Z ROZWIĄZANIAMI.





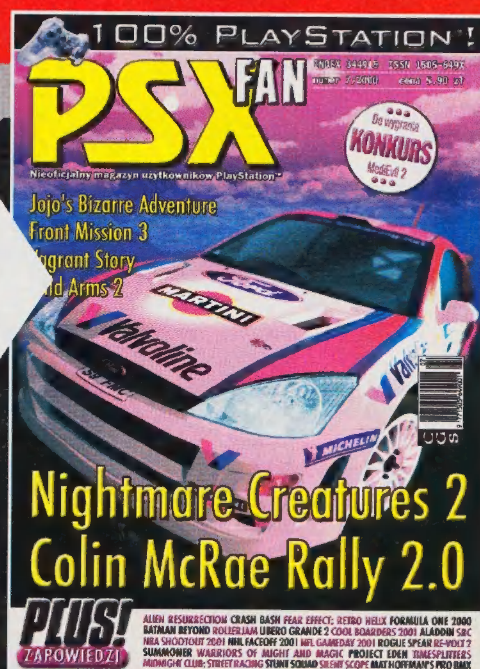




POLSKA EDYCJA NAJWIĘKSZEGO NA ŚWIECIE PISMA O PLAYSTATION.

ZAWIERA ORYGINALNE MATERIAŁY, UNIKALNE WYWIADY, ELEKTRYZUJĄCE ZAPOWIEDZI Z JAPONII ORAZ PRZEDPREMIEROWE RECENZJE GIER W WERSJI PAL.

Z KAŻDYM NUMEREM PŁYTA CD Z ZESTAWEM EKSKLUZYWNYCH DEM!



MIESIĘCZNIK O UNIKALNEJ FORMULE.

ZAWIERA BARDZO SZCZEGÓŁOWE PORADNIKI DO NAJNOWSZYCH GIER NA PLAYSTATION.

PONADTO: DWA PLAKATY, PORCJA NAJŚWIEŻSZYCH TIPS & TRICKS, KILKA STRON NOWOŚCI ORAZ LICZNE KONKURSY Z ATRAKCYJNYMI NAGRODAMI.





DODATKOWO ZAWIERA PEŁNOFORMATOWĄ KSIĘGĘ KODÓW. 196 STRON!!!

WIELKA RODZINA PISM O PLAYSTATION

WYDAWANE PRZEZ CGS
CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO
poligrafia wydawnictwo

www.grykomputerowe.pl

UWAGA!
NOWY SERWIS INTERNETOWY



Nowości
Recenzje
Zapowiedzi
Solucje
Tips & Tricks
Free games
Kiosk
Co w numerze
Rekomendacje
Archiwum

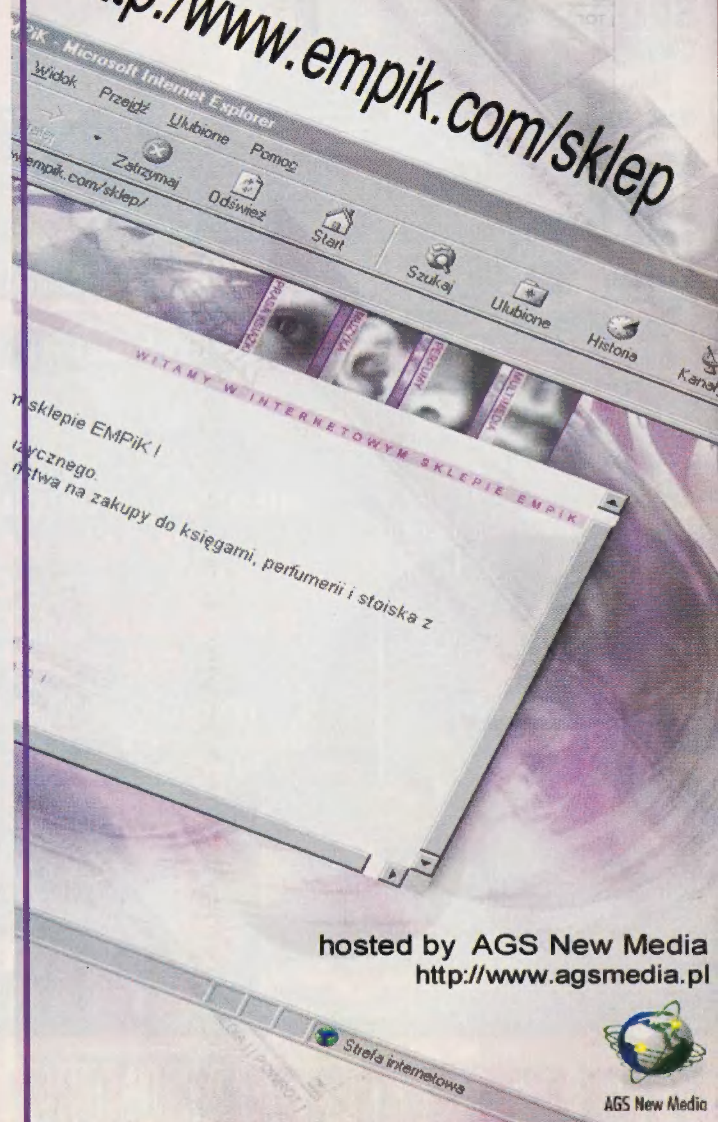
Gry Komputerowe



Zapraszamy do odwiedzenia strony naszego wydawnictwa: www.cgs.com.pl, gdzie będziecie Państwo mogli znaleźć informacje o innych czasopismach wydawanych przez Computer Graphics Studio.

EMPiK
SKLEP WIRTUALNY

najbliższy
DOBRY
sklep





ODKRYJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

tworzenie grafiki ▸ cyfrowa obróbka obrazu ▸ kompozycja ▸ efekty specjalne ▸ 3d ▸ www

ISSN 1507-6075 INDEX 355704 NR 7/00 CENA 19,99 zł

computer arts edycja polska

Kreatywny Magazyn o Sztuce Komputerowej ▸ Mac & PC

Kevin Jenkins
Tworzył tła dla Disneya i cytryny dla Tesco...

Internetowe multimedia z programem
Director 8
Demo i warsztat – stwórz własne „kieszonkowe" portfolio i wypromuj się!

Plug-iny
Test najlepszych „wtyczek" do Photoshopa

Softimage XSI
Po latach produkcyjnego piekła jest już u nas!

Sekrety WWW
Zasady tworzenia szablonów

Sekrety Photoshopa
Kreatywna optymalizacja obrazu

computer arts interactive edycja polska
dysk 13 PC/Mac lipiec 2000

Director 8 (Dual)
– W pełni funkcjonalne 30-dniowe demo aplikacji Macromedii

Adobe InDesign 1.5 (Dual)
– Najnowsza demonstracyjna wersja pakietu do składu publikacji

Darmowa wersja Xara 3D!
W łatwy i szybki sposób stwórz napisy 3D, grafikę oraz animację (Tylko PC)

Dema: Photoshop 5.5 (Dual) ▸ Dreamweaver 3.0 (Dual) ▸ GoLive 4.0 (Dual) ▸ finalEye (Dual) ▸ QuarkXPress 4.1 (Dual) ▸ Plus: Pomocne programiki i ...

Co zyskasz czytając Computer Arts?

- Nauczysz się korzystać z najpopularniejszych programów graficznych dzięki specjalnym kursom zamieszczonym w piśmie.
- Poznasz tajniki cyfrowej obróbki obrazu w oparciu o program Photoshop – comiesięczny cykl praktycznych ćwiczeń.
- Dowiesz się, w jaki sposób powstają m.in. gry komputerowe.
- Poznasz tajniki realizacji najwspanialszych efektów specjalnych wykorzystywanych w filmowyh superprodukcjach.

Jeśli chcesz być lepszy od innych, *czytaj Computer Arts. Każdy numer zawiera krążek CD dual format PC/Mac na którym znajdziesz elementy graficzne do samodzielnych ćwiczeń, fantastyczne galerie dzieł stworzonych przez światowej sławy grafików komputerowych, niesamowite, komputerowo renderowane filmy, dziesiątki przydatnych programów do grafiki.*



PROMOCJA!

Możesz otrzymać komplet promocyjny sześciu kolejnych numerów pisma 1-6/99 w cenie 60,00 zł lub nabyć pojedynczo dowolny numer w cenie 15,00 zł/egz.

Aby zamówić pisma należy zwykłym przekazem pocztowym nadać pieniądze na adres: Computer Arts, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję należy podać tytuł pisma i zamawiane numery.

„Computer Arts Polska Edycja" jest odpowiednikiem najpopularniejszego w Wielkiej Brytanii magazynu o grafice komputerowej.

konkurs internetowy

Scan Vangis 2011 podziękowania dla Sawera

pod patronatem Ministra Łączności
Tomasza Szyszko

i.net awards

www.inetcom.pl

Proj. graf. Leszek Golec